STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

GLOOMHAVEN

Társasjátékból Early Accessbe

GAMESCOM 2019

Kölnben jártunk, játékokat láttunk, Suda51-et fogtunk

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Majmokkal a folyamatos fejlődésért – az Assassin's Creed alkotójától

BARCRAFT ESPORT & GEEK BAR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

A holland veteránok a jövőbe tekintettek, méghozzá minőségi módon.

ION FURY

Duke Nukem nyomában, a Build enginenel, irtó élvezetes formában.

CONTROL

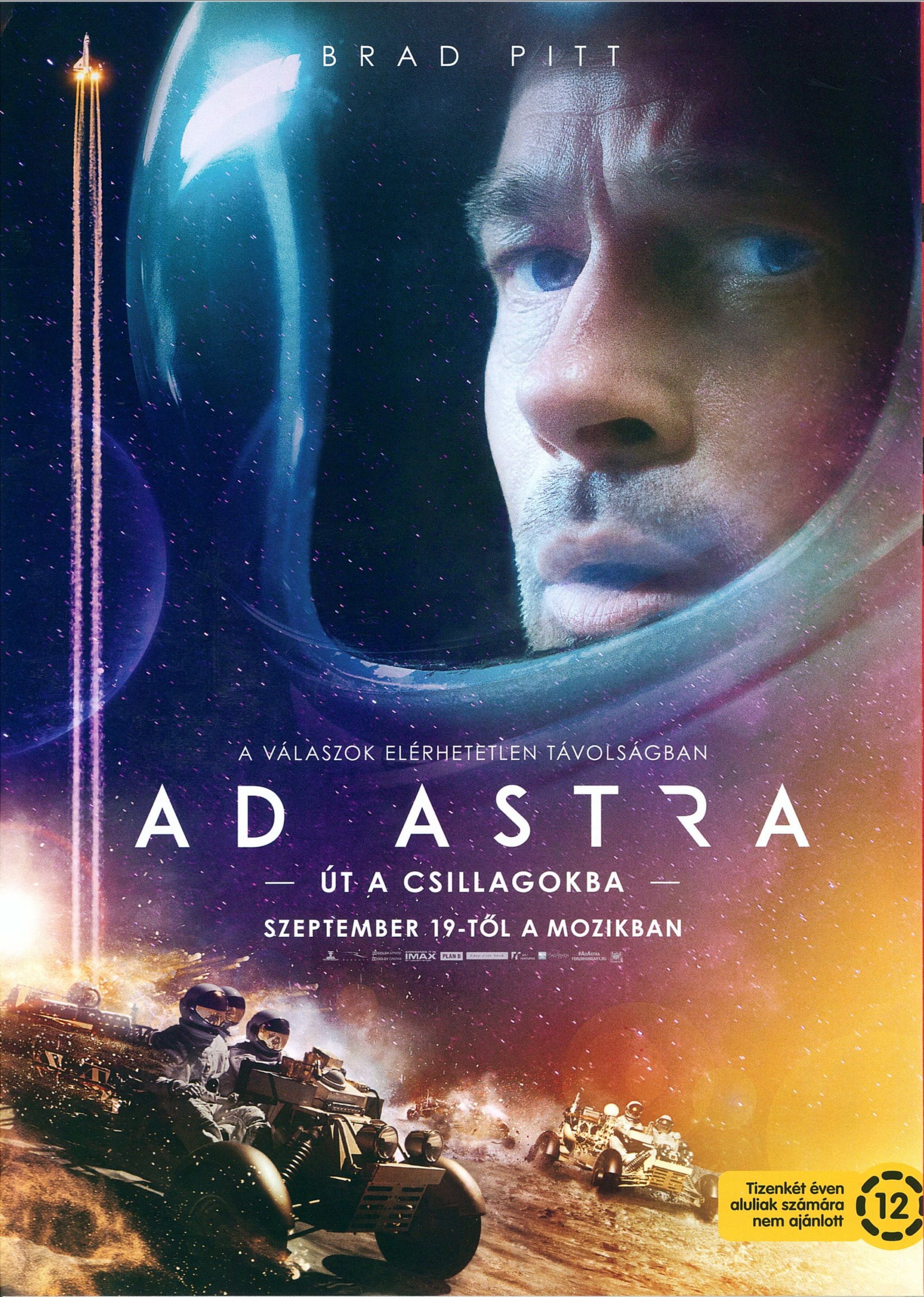
Még mindig nem Alan Wake tért vissza, de a Remedy tudja, mit akar.

PC GURU 2019. 09.

190009

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR


BRAD PITT
A VÁLASZOK ELÉRHETETLEN TÁVOLSÁGBAN
AD ASTRA
— ÚT A CSILLAGOKBA —
SZEPTEMBER 19-TŐL A MOZIKBAN
IMAX
PLAN B
#AdAstra
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Stock képek:
Képeink saját készítésűek, valamint PR-ügynökségektől és a 123rf.com gyűjtőoldalról származnak.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

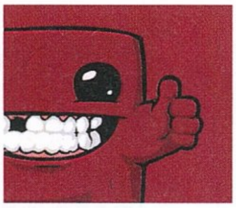
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/09-os számához PC-s, steames ATV Drift & Tricks játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. SZEPTEMBER

KALANDOS NYÁRVÉG

Amikor augusztus végén, a lapzárta előtt egy héttel arra térsz haza Kölnből, hogy az eredetileg 20 oldalasra tervezett összefoglalót végül 12 oldalba kell sűrítened, illetve a betervezett két címlapos anyag közül végül egyiket sem kapod meg, az az érzés megfizethetetlen. Eleve a gamescom kellőképpen leszívja az embert, így nem árt legalább néhány napnyi regenerálódás, de ilyenkor erre esély sincs. Mielőtt azonban azt hinnétek, hogy sírni akarok, gyorsan váltok is, mert az idei expó egyébként eszméletlen volt – iszonyatos tömeggel, rengeteg standdal, elképzelhetetlenül méretes retró részleggel, egészen sok friss bejelentéssel, millió és egy indie-vel. Draggel csak ámultunk és bámultunk, esélyesen úgy is nézhettünk ki, ahogy éreztük magunkat: a két magyar gyermek beesik álmai kiállítására, ahol minden bitekből és pixelekből áll, majd az összes virtuális látványosságra fel is akarnak ülni, mert a vidámpark hatalmasabb és színesebb, mint azt gondolták. Tudjátok mit?! Magasról teszek a fáradtságra és a többire – megérte! Pláne, hogy olyanokkal találkozhattunk (Magyarországról egyetlen média interjúzhatott vele, ezek voltunk mi!), mint Suda51, a legendás alkotó, akiről a 20. oldalunkon olvashattok. És aki kijelentette, hogy legszívesebben a Shadows of the Damnedhez készítene folytatást. Nekem már most karácsony van! De láttunk még sok szépet és jót, ezekről némileg (és a megszokotthoz képest) karcsúbb formában, de be is számolunk, sőt a Humankind végül drag beszámolóján túl önálló cikket is kapott, köszönhetően a Sega segítségének, amivel megkaparinthattuk ugyanazt a speciális artot, amit az angol PC Gamer. Fogadjátok szeretettel!

De nem csak előzetesekből áll a világ, elvégre részben annak is köszönhető a gamescomos helyhiány, hogy egészen sok megjelenést kaptunk augusztusra, főleg a hónap végére. Early Accessből most nincs is sok, de ami van, az annál izgalmasabb, elvégre a Gloomhaven eredetije, a táblás társas ott van kategóriájának (sőt kategóriáinak) legjobbjai között, míg a Killsquad is egy nagyon érdekes produkció. És akkor a lényeg: az utolsó pillanatokra esett be a Control, az Ancestors, az Astral Chain, a Blair Witch, valamint a Man of Medan. Érdekes, hogy két horrort sikerült egyetlen napra időzíteni, ami akárhogy is vesszük, nem bölcs döntés. De még így is volt olyan, amit komplexebb mivolta miatt egy hónappal csúsztatnunk kellett, így csak a következő számra maradt neki hely. Na, nem mintha a szeptember szellősebbnek ígérkezne, elvégre jelenleg még úgy tűnik, hogy idén ősszel szinte mindent az iskolakezdésre sikerült időzíteni. És ez még nem minden, elvégre mindezek mellett korábban megjelent a Gunfire Games lőfegyveres Dark Soulsnak hívott alkotása, a Remnant, vagy ott a csempészkedésre alkalmas (és így arra, hogy Han Solo babérjaira törjünk) űrszimulátor, a Rebel Galaxy Outlaw, a 3D Realms műhelyéből érkezett, viszontagságos múltú Ion Fury, továbbá a nagyszerű Planetfall (Age of Wonders), aminél nagy örömünkben a veterán fejlesztőket is mikrofonvégre kaptuk.

Persze van más is, így hazai gamer sajtós interjúnk (Stökivel, akit esélyesen mindenki ismer), születésnaposunk (Monster Hunter, ami aktuális a magazin megjelenési idejében elérhető Iceborne DLC miatt), mobilos és indie összefoglalónk, mindenféle hardverünk (még egy alien is járt a szerkesztőségünkben), sőt a társasjátékos rovatunk is kicombosodott. Utóbbiba ugyanis egy kimondottan gamer szellemiségű különlegesség érkezett, amit muszáj volt kicsit nagyobb terjedelemben, eltérő dizájnnal kiértékelnünk. Közben pedig még arra is felhívnám a figyelmet, hogy ha esetleg nem jártatok mostanság a YouTube-csatornánk felé (igen, volt némi leállás, meg szinte csak unboxingoltunk), keressétek fel újra, iratkozzatok is fel rá, elvégre játékvideókkal és beszélgetős összegzésekkel is színesítettük a felhozatalt, amiért immáron állandó szerkesztőségi tagunk, SteelSaint felel, ráadásul elég gyorsan és ügyesen vette át az ilyen jellegű feladatokat. Szóval van mit nézni, van mit olvasni, így remélem, elégedettek vagytok, ahogy versenyzős teljes játékunkkal is. Októberben pedig ismét itt leszünk, hogy a szeptember összes nagy címéről lerántsuk a leplet. Addig pedig jó játékot!

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Érdekes irányba megy a PC-kérdés, ami az elmúlt hetekben igazán kontrasztossá vált, elvégre miközben a Yakuza alkotói (lásd exkluzív interjúnkat a 23. oldalon) a korábbi játékaikat alakítják a mai igényeknek megfelelően, hogy gender kérdésekben és egyéb módokon se legyenek sértők, addig a 3D Realms és a Voidpoint ellenáll a rengeteg támadásnak, és kijelentik, hogy „nem engednek a cenzúrának". Szerinted hol a határ, meddig lehet elmenni? Illetve egy Duke Nukem-jellegű játéknál tényleg elsődleges szempont a politikai korrektség?

Böjti
Azt gondolom, hogy ha szegény Benny Hill ma még élne, az „elfogadó" réteg nyilvánosan és máglyán égetné el, miközben szitokszavakkal dobálná meggyalázott testét. A Duke Nukem meg egy klasszikus. Azért, amilyen. Pont. Ne keverjük a szezont a fazonnal, én a 3D Realmsszel vagyok.

drag
Ebben a mai szuperérzékeny világban igazából senkit sem tudok hibáztatni, ha „biztosra megy". Ugyanakkor, ha nem öncélú az adott elem és illeszkedik a játék stílusába, akkor részemről nincs vele semmi probléma - hasonló a helyzet, mint a játékokon belüli erőszakkal.

SteelSaint
Szerintem a határ nagyjából ott van, mint az összes többi vitatott téma esetében. Amikor már öncélúvá válik a dolog, és kizárólag azért szerepel az adott kényes tartalom a játékban, hogy a végeredmény polgárpukkasztó legyen, valahol ott szerencsés meghúzni a vonalat.

Peti, a dizájner
Az már régen rossz, ha egy játék mindenkinek meg akar felelni. Akinek nem tetszik, az ne játsszon vele, ha meg kritizálja, csináljon jobbat, vagy olyat, ami neki tetszik. Például remélem, hogy nem tiltják be a kézifegyverek és bombák használatát a játékokban.

wilson
Addig lehet elmenni, ameddig az ember fel meri vállalni a következményeket. Mindennek van határa, ahogy az egyes emberek toleranciájának is - és általában tudjuk, hogy az interneten többnyire nem a nagy tömeg a leghangosabb, hanem azok, akik fegyvert kovácsolnak mindenből.

bate
Habár szerintem nagyon fontos, hogy tiszteljük és öncélúan ne figurázzunk ki semmilyen csoportot, azt nemcsak feleslegesnek, de nevetségesnek is érzem, hogy visszafelé változtatunk meg dolgokat. A készülő videojátékoknál érdemes körültekintővé válni, mérlegelni és sokszínűnek lenni - inkább erre kellene koncentrálni.

bodak
Legyen szó akármilyen médiumról vagy művészetről, az alkotó joga eldönteni, hogy átpolitizált világunk érméjének melyik oldalát választja, és meddig megy el a polgárpukkasztásban. A gond ott kezdődik, ha ezt a döntést más akarja meghozni az alkotó helyett. Szerintem.

AliceWake
Hogy én ezt a témát mennyire unom. Ideje lenne végiggondolni, hogy valójában mi okozza a társadalmi szintű frusztrációt (nem, nem az aránytalanul nagy mellű karakterek), és abbahagyni a hisztizést. *What're you waiting for? Christmas?* Illene opcióvá tenni a Hanukát is. Ugyanmár!

Dzséjt
Itt is azt vallom, amit sok más ilyen jellegű komoly kérdésben: amíg nem megy a játék rovására, addig nem zavar. Például egy Duke Nukemben bosszantana, hiszen a címszereplő úriember egy anti-PC reklám poszter arca lehetne. Szóval vannak játékok, amihez ez nem illik.

mcmacko
A korrektség szerintem általános empátia kérdése. Nem biztos, hogy mindennel lehet viccelődni az etikus határok áthágása nélkül. De annyira sikamlós ez a téma, hogy nem lehet (és talán nem is célszerű) ebben a pár sorban érdemben válaszolni. Inkább menjünk vissza játszani...

Tartalom

030

TESZT

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

A hollandok nem tudnak hibázni, amit a Planetfall is bizonyít, sőt egy interjú során az is kiderült, milyen változás zajlott le a stúdió életében.

050

TESZT

BLAIR WITCH

Boszorkányság és rengeteg misztikum - a dokumentarista stílusú horrorfilmből egy egész iparág nőtte ki magát. Plusz végre egy jó játék.

052

TESZT

REMNANT: FROM THE ASHES

Nem volt egyértelmű, milyen minőséget kapunk, de az egyszerűsített, lőfegyveres Soulsnak mondott Remnant érdemes a figyelemre.

055

TESZT

ASTRAL CHAIN

Miután a Nier: Automata a maga idejében sok helyen az év játéka lett, a Platinum új alkotását is rengeteg Nintendo-fan várta.

ELŐZETES

008 Humankind
012 gamescom 2019 beszámoló
016 gamescom 2019
Így látta drag
018 Doom Eternal
019 Blacksad:
Under the Skin
020 Suda51-interjú
022 Cyberpunk 2077
023 RGG Studio-interjú

EARLY ACCESS

024 Gloomhaven
026 Killsquad

TESZT

030 Age of Wonders: Planetfall
032 Triumph Studios-interjú
034 Metal Wolf Chaos XD
035 Warhammer 40,000: Gladius
Chaos Space Marines
036 Ion Fury
038 Rebel Galaxy Outlaw
040 Total War: Three Kingdoms
Eight Princes
041 Oninaki
042 Control
044 Rad
045 MXGP 2019
The Official Motocross Game
046 Ancestors:
The Humankind Odyssey
048 The Dark Pictures Anthology:
Man of Medan
050 Blair Witch
051 Catherine: Full Body
052 Remnant: From the Ashes
054 Fire Emblem: Three Houses
055 Astral Chain

HARDVER

070 ÁlomPC
072 Dell Alienware m15 teszt
074 Xiaomi Redmi Note 7 teszt
076 Philips 499P9H teszt
077 MSI Optix MAG271CQR teszt
078 Acer Predator Triton 500 és 900 teszt

ROVATOK

056 Mobiljátékok
058 A haza gamer újságírás kezdete
060 Radar alatt
062 Társalgó
064 Társalgó EXTRA:
Crusader Kings
066 Születésnaposok:
A Monster Hunter 15 éve
068 Mentőöv
080 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 042

CONTROL

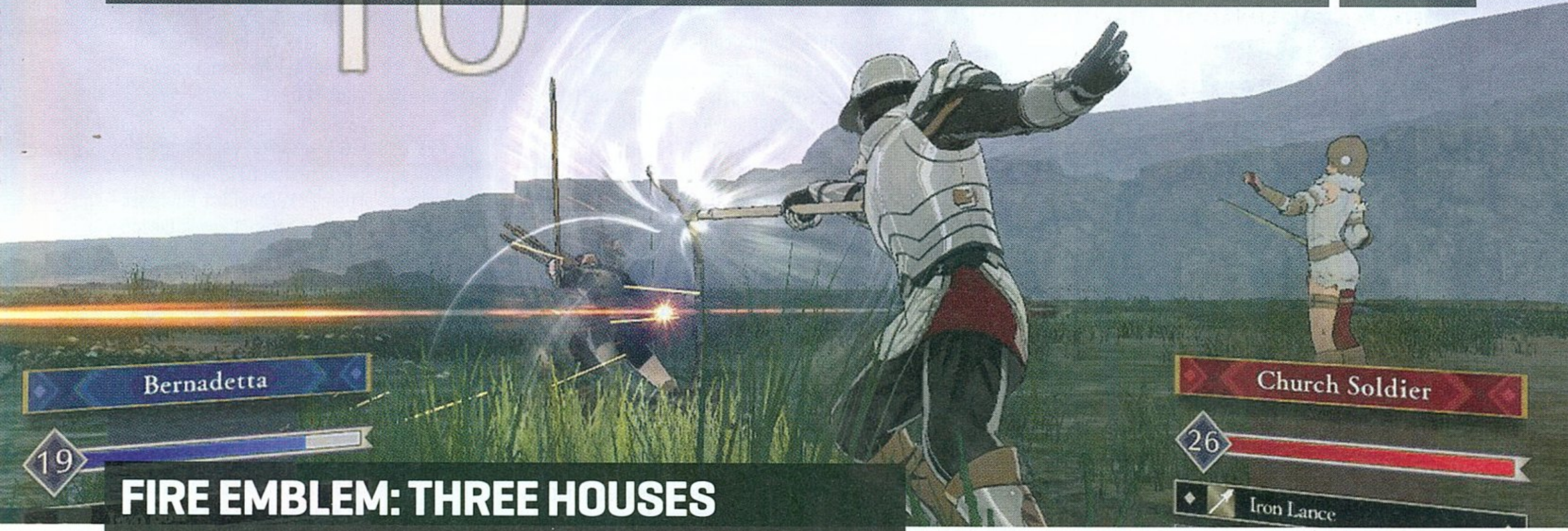
A Quantum Break ugyan nem mindenkinél okozott maradéktalan elégedettséget, a Control most ismét visszatornássza a finn csapat renoméját, hiszen egy kellően elvont és élvezetes akciójátékot született.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

HUMANKIND

Az Amplitude elég tapasztalatot szerzett a stratégiai 4X műfajában, így a csapat elérkezettnek látta rá az időt, hogy a játékosokkal összefogva és igényeiket figyelembe véve megszülessen a Civilization vetélytársa.

A HÓNAP JÁTÉKA 054



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Azt semmiképpen sem lehet mondani, hogy a Nintendo az önfejűsége ellenére ne tudná, mi kell a kiotóiak rajongóinak, és a nagygépre költözéssel a közkedvelt Fire Emblem-széria is pontosan ezt bizonyítja, mely jobb mint valaha.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

AWWTU676SPOROQH8HYRL

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: 4YTAYDBW

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. október 15-ig érvényes.

ADRENALINFÜGGŐK ELŐNYBEN

ATV Drift & Tricks

[ÍRTA STEELSAINT] **A múlt havi misztikus merengés és agytorna után ideje egy kicsit más vizekre evezni, és szürkeállományunk helyett a reflexeinkre és a nyers megérzéseinkre támaszkodni. A szeptemberi magazin mellé csomagolt játék ugyanis egy valóságos adrenalinbomba, ahol nem számít más, csak a féktelen száguldás.**

Van az úgy, hogy az ember nem akar mást egy különösen nehéz nap végén, mint leülni a gép elé és kiereszteni a fáradt gőzt, kikapcsolni egy kicsit. Az ilyen helyzetekben jöhetnek nagyon jól azok az egyszerű, őszinte programok, melyek brutális tempójukkal és hatalmas adrenalinfröccsökkel tartják fent a játékosok figyelmét a csavart csavarra halmozó történet vagy épp a hatalmas, szabadon bejárható világ fölösleges sallangjai nélkül. Pontosan ilyen cím a szeptemberi teljes játékunk, ahol csúcsra járatott reflexekre lesz szükségünk, ha versenyben akarunk maradni. Az ATV Drifts & Tricks nem akar többnek látszani annál, mint ami, cserébe viszont amit vállal, azt tökéletesen hozza is. Így bár nem fogja megreformálni a versenyjátékok világát, a maga nemében egy több, mint szórakoztató cím, ahol nem elég, ha csak agyatlanul száguldunk előre: közben stílusosnak is kell lennünk.

ESZEVESZETT SZÁGULDÁS

Alapjait tekintve az ATV Drifts & Tricks nem kerülgeti sokáig a forró kását, címében egyből elmondja, mire érdemes számítanunk. A lyoni székhelyű, 1994-ben alapított Artefacts Studio alkotásában ugyanis lényegében egy feladatunk lesz: egy quaddal száguldozni a világ különféle pontjain, őrült ugratásokat, minél hosszabb drifteléseket és rengeteg trükköt bemutatva verseny közben. A recept elsőre kicsit egyszerűnek tűnhet, de egyrészt az ATV Drifts & Tricks rendszere szerencsére azért mélyebb, mint azt az alapokat olvasva gondolná az ember, másrészt pedig a játéknak pont ez a szépsége: itt nem kell gondolkodnunk, minden lépésünket alaposan megfontolnunk, helyette nyugodtan tövig nyomhatjuk a gázt, és önfeledten száguldhatunk bele az éjszakába (vagyis inkább a nappalba, a legtöbb pályán ugyanis süt a nap).

A programban összesen nyolcféle játékmódban bizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a legtalpraesettebb versenyzők a környéken. Az egyjátékos kampány során összesen öt, egyre nehezedő bajnokságban mérkőzhetünk meg a többiekkel, míg a Single Race a nevéhez méltóan egy villámgyors, egypályás versenyt takar, ahol az ellenfelek és a körök számát egyaránt mi állíthatjuk be. A Time Trial és a Hot Lap esetében a feladatunk megdönteni az adott pálya gyorsasági rekordját, csak amíg a Time Trialnál egy komplett, háromkörös verseny idejét kell megjavítanunk, addig a Hot Lap esetében csak a köridő számít, más semmi.

Ezeken kívül többjátékos módban elérhető a Single Race mellett még a King of the Road, ahol megadott ideig kell az első helyen tartózkodnunk, a Last Man Riding, aminél fix időközönként az utolsó sofőr kiesik a futamból, a Golden Helmet, ahol egy aranysisak megszerzése és megtartása a célunk, valamint a Hunter is. Összességében ezek a játékmódok meglehetősen jópofák, és ahhoz kellő mértékben el is térnek egymástól, hogy új, friss élménynek hassanak, mikor először próbáljuk ki őket.

Az ATV Drifts & Tricksszel való ismerkedést egyébként mindenféleképp a kampánnyal érdemes kezdeni. Itt egyrészt fokozatosan nehezedő bajnokságok (kezdőtől egészen a profi szintig megy az öt liga) vezetnek be minket a quaddal történő száguldozás rejtelmeibe, másrészt pedig a különféle pályákat és pilótákat is itt lehet feloldani. Utóbbiakból összesen tizenhárom van, és mindegyik saját, a többitől jelentősen eltérő géppel érkezik, így tuti mindenki megtalálhatja köztük a játékstílusához legjobban passzoló figurát.

RENDBONTÁS A PARADICSOMBAN

Az ATV Drifts & Tricks játékmenete tehát meglehetősen adrenalindús, a pályák pedig remekül idomulnak ehhez a veszett tempójú versenyzéshez. A felhozatal kellemesen változatos: akad itt hegyvidéki csillagvizsgáló, fagyos sarkvidék és autópálya melletti építkezés vegyesen, sőt még egy sivatagi

ADATOK

KIADÓ
Microids

FEJLESZTŐ
Artefacts Studio

MŰFAJ
verseny

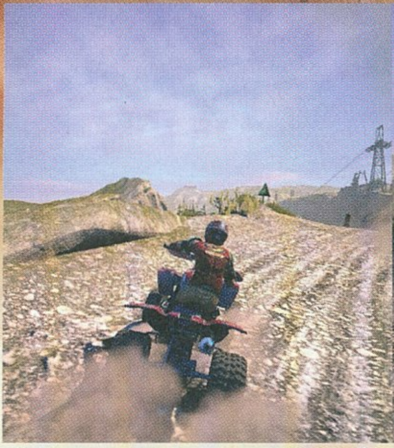
INFO

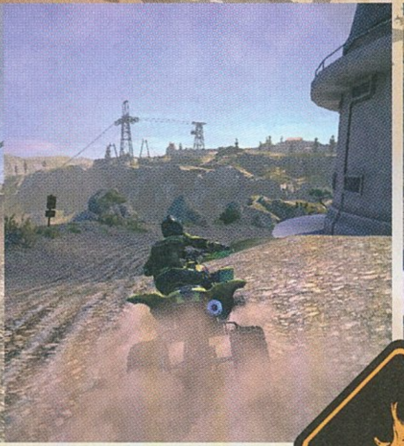
Az ATV Drifts & Tricks 2017. november 14-én jelent meg, a steames verzió 15 euróba, átszámítva nagyjából 4900 forintba kerül.

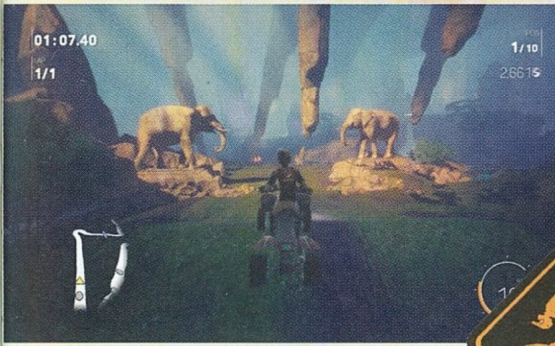
GÉPIGÉNY

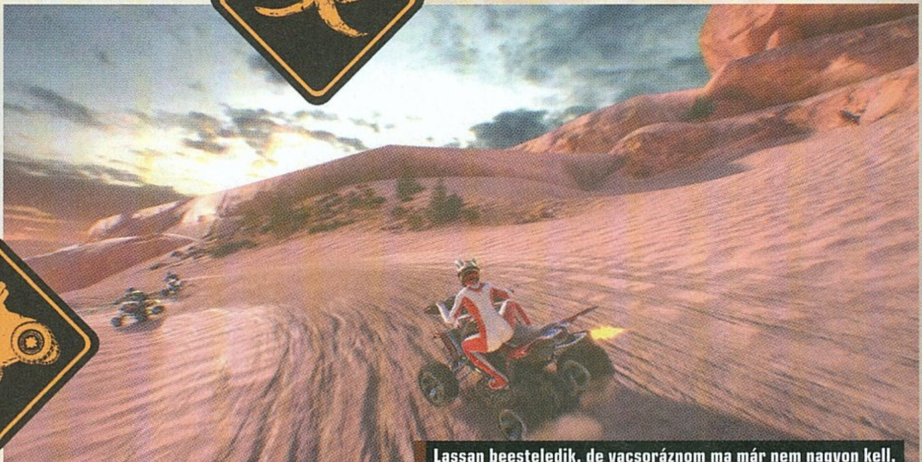
Intel Core2Duo 2,33 GHz CPU, 1 GB DX11 GPU, 4 GB RAM, 12 GB HDD.

A fenébe! Hát nem most jutott eszembe, hogy megjelent az új Guru, de még nem vettem meg? Akkor ennyit a versenyről, spuri az újságoshoz!!!









Lassan beesteledik, de vacsoráznom ma már nem nagyon kell, annyi port, meg homokot benyeltem a többiek mögött bénázva.

romvárost és a kínai nagy falat is megláthatjuk az őrült futamok során.

A pályák ráadásul nemcsak változatosak, hanem az is érződik rajtuk, hogy a fejlesztők a hatalmas ugratásokkal és őrült trükkökkel operáló játékmenetet maximálisan szem előtt tartva tervezték meg őket. Akárhol is versenyzünk, mindig rengeteg ugratóra és rámpára érdemes számítanunk, a drifteléshez tökéletes hajtűkanyarokról és a trükkös, elsőre közel sem egyértelmű útlevágásokról nem is beszélve.

A teljes játékot belengő őrült hangulat ráadásul a látványvilágban is jelentkezik: simán előfordulhat, hogy komplett autópályákat kell majd átugratnunk, de akkor sem érdemes csodálkozni, ha egy nagyobb bukkanó után hirtelen egy olajvezeték tetején, vagy épp egy romos palotában folytatódik a verseny, hogy a repülőtemetőben és az ősi barlangrendszer mélyén történő száguldozást már ne is említsem.

Ez a fajta pályakialakítás pedig nagyban hozzájárul az ATV Drifts & Tricks hangulatához: amikor egy szűkös hegygerincen driftelve próbáljuk elkerülni, hogy a mélybe zuhanjunk, vagy amikor épp a tenger felett ugratunk át, miközben egy épülőfélben lévő híd darabjait is kerülgetnünk kell, akkor érezzük csak igazán azt, hogy élünk.

CSAK STÍLUSOSAN!

Az ATV Drifts & Tricksben alapjáraton az nyer, aki először halad át a célvonalon, ebben nincs is semmi meglepetés, viszont érdemes lehet észben tartani, hogy a játékban ezen túl helyet kapott még egy stílusunkat pontozó rendszer is, ahol különböző trükkök, ugratások, farolások és más, őrült manőverek bemutatásával lehet pontokat szerezni. Nem árt azonban figyelnünk: ha nagyon kisodródunk a pályáról, netán a kanyarokat pofátlanul levágva próbálunk a versenytársaink elé kerülni, azért bizony kőkemény pontlevonás jár.

Az egyes trükköket össze is fűzhetjük egy kombóba, az ilyesmit a gép egy szorzóval jutalmazza, ami értelemszerűen igen durván megdobhatja pontszámunkat. Végeredményben pedig, bár az ATV Drifts & Tricks trükkrendszere elsőre könnyűnek tűnhet, azért nem árt észben tartanunk, hogy a futamot továbbra is az nyeri, aki elsőként halad át a célvonalon, és egyáltalán nem olyan egyszerű egyszerre gyorsan és stílusosan vezetni.

Ugyanakkor érdemes lehet megjegyezni, hogy a játék elé leginkább egy Xbox kontroller társaságában érdemes leülni, ugyanis a billentyűzetes irányítás enyhén szólva is nehézkesre sikeredett. Persze el lehet vele boldogulni (nekem legalábbis némi gyakorlás után sikerült), de az ember nagyban megkönnyítheti a dolgát, ha a klaviatúra gombjai helyett mégis inkább kontrollerrel a kezében veti bele magát a száguldozásba.

MINDENKI RAJTHOZ!

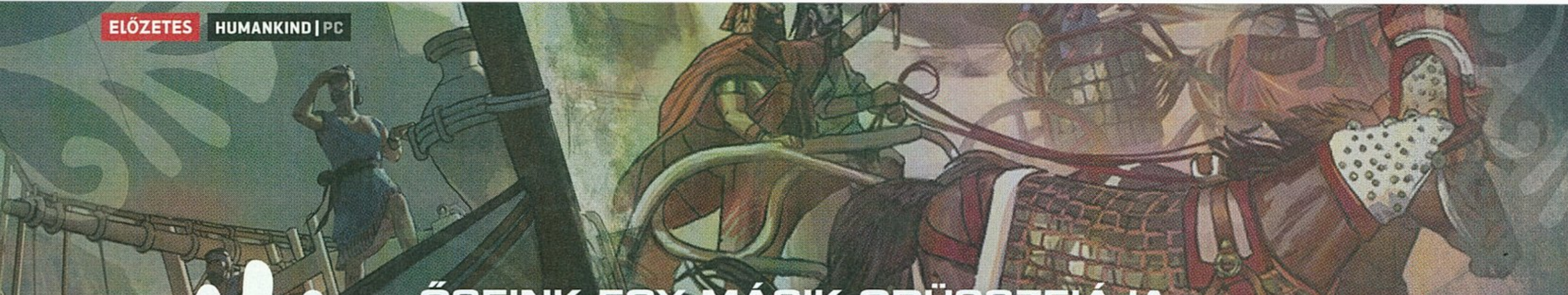
Összefoglalva szeptemberi teljes játékunkban megvan minden, ami egy igazán jó száguldáshoz elengedhetetlen. Akadnak itt hatalmas ugratások, őrült trükkök, driftelve bevett hajtűkanyarok és stílusért kapható pontok vegyesen, nyakon öntve pörgős zenével és nem kevés adrenalinnal. A recept lehet, hogy elsőre kicsit egyszerűnek hat, de cserébe tökéletesen be is válik, hiszen egy-egy semmi fölött átívelő ugratás vagy egy különösen nehéz trükk összehozása azért igencsak léleksimogató pillanat tud lenni.

Ennek fényében pedig az ATV Drifts & Tricks szinte bárkinek ajánlható, aki egy nehéz nap végén szeretné kiereszteni egy kicsit a fáradt gőzt, vagy egyszerűen csak elmerülne a quados versenyzés világában. Ne habozzatok hát, telepítsétek a magazin mellé kapott játékot, és ugorjatok fejest ennek a száguldó cirkusznak a kavalkádjába! G

Bár a játéknak a trükközés is lényeges eleme, soha ne feledjétek: az, hogy elsőként érjetek célba, mindennél fontosabb feladat.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



ŐSEINK EGY MÁSIK ODÜSSZEIÁJA

HUMANKIND™

[ÍRTA **DZSÉJT**] **AZ EMBERISÉG ÉS CIVILIZÁCIÓNK FEJLŐDÉSE FELKAPOTT TÉMA LETT A VIDEOJÁTÉKOK KÖRÉBEN, A PC GURU E HAVI SZÁMÁBAN KÉT, EME TÉMÁRA ÉPÜLŐ JÁTÉK IS A FIGYELMÜNK KÖZÉPPONTJÁBA KERÜLT. ÁM MÍG AZ ANCESTORS TESTKÖZELBŐL MUTATJA BE AZ EMBERRÉ VÁLÁS FOLYAMATÁT, A HUMANKIND INKÁBB NAGY TÁVLATOKBAN GONDOLKODIK.**

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **AMPLITUDE STUDIOS** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2020** – ÁR **NEM ISMERT**

Az emberiség nem mai csirke. A modern embert pár százezer éve itt eszi a fene ezen a bolygón, de őseink még annál is régebben, évmilliókkal ezelőtt szédültek le a fáról. Szóval az emberiség fejlődése bőségesen elég teret kínál, amit a videojátékok fejlesztői rendre kihasználnak. De általában inkább egy – mozgalmas, még inkább háborús – időszakra koncentrálnak, az ezekhez képest ritkán esik meg, hogy valaki az egész ciriburit felkarolná.

Ebben a hónapban legnagyobb örömünkre kettő ilyen játék is a horgunkon akadt, és egyik sem szenved önbizalomhiányban. Míg a tesztelés alá vetett Ancestors: The Humankind Odyssey (46. oldal) az emberiség első körülbelül 7 millió évét öleli fel egy túlélős kalandjátékban, addig az Amplitude Studios a teljes civilizációnk 12 ezer évét próbálja meg bemutatni egy körökre osztott 4X stratégiai program formájában. Tömören összefoglalva: korszakokon át lesz lehetőségünk személyre szabott társadalmunkkal felfedezni és terjeszkedni, valamint ellenfeleinket kizsákmányolni és megsemmisíteni.

A CIVILIZATION KIHÍVÓJA

A megközelítés persze nem új keletű, a francia csapat nem találta fel a spanyolviaszt, vagy ebben az esetben a kereket. Valószínűleg már az első képek láttán mindenkinek beugrik a Civilization-sorozat, és Jean-Maxime Moris producer nem is tagadja, hogy az Amplitude-nál sokan imádják a Firaxis szériáját, ennek ellenére ők azt a célt tűzték ki, hogy valami újat, valami frissebbet hozzanak el. Valamit, amit az a közel 30 éve futó sorozat még nem mutatott meg.

Ebben nagy szerepe van az említett úriembernek, aki egyáltalán nem rajongott a 4X stratégiai játékokért, mielőtt csatlakozott az Amplitude Studioshoz. Az ő friss látásmódja nagyban segíti a fejlesztőket, hogy újfajta, a műfajtól eddig idegenkedők számára is elfogadható játékélményt nyújtó programot hozzanak létre.

AMIRE FIGYELSZ, AZ A VILÁGOD

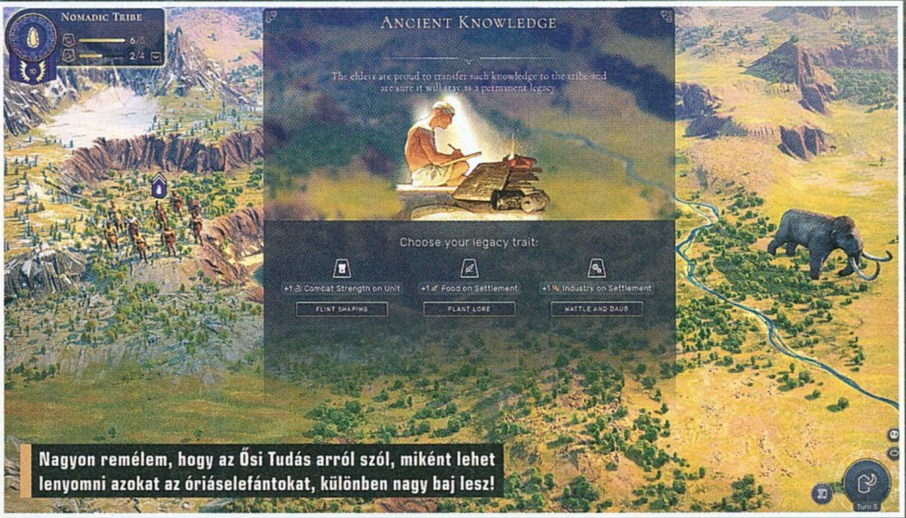
Maxence Voleau, a játék vezető dizájnere elmondása szerint az Amplitude egyik fő célja az egyszerűsítés volt. Na, nem kell mindjárt megijedni, nem „konzolosodásról" van szó, egyszerűen csak annyiról, hogy míg sok stratégiai játékban az embernek több képernyőn kell navigálni – erre remek példa az Anno 1800, amiben vagy féltucatnyin kell átrágnod magad, ez pedig ijesztő lehet a műfajt nem ismerők számára –, addig a Humankindban próbálták mindent egy helyen elhelyezni. Ez meglehetősen sok tervezésbe és újratervezésbe került, de végül sikerült megoldaniuk, hogy minden, a gazdasági információktól kezdve a csatákon át a terjeszkedésig, avagy tényleg minden elérhető legyen egyetlen egy képernyőről.

Ezt valószínűleg a háborúkban fogjuk a legjobban megtapasztalni. A Humankindban hagyományos módon irányíthatjuk csapatainkat, vagyis távlati nézetből kommandírozhatjuk óriásoknak tűnő hadseregünket. Ám amikor megkezdődik egy csata, ezek az óriások szépen kibontakoznak különböző egységekre – ugyanez történik az ellenfél haderejével is. Egységből pedig a készítők szerint több százra számíthatunk.

Unalmas volt az ókor a történelemórákon? Akkor itt az ideje, hogy megfűszerezzétek néhány egészen újszerű elemmel!

NYITOTT FEJLESZTÉS

A cikkben megemlítettem, hogy a Humankindot készítő Amplitude Studios szorosan együtt működik a játékosok közösségével. De mit is jelent ez pontosan? Nos, lényegében annyit, hogy a fejlesztők által fenntartott Games2Gether nevű weboldalon a rajongóik szavazhatnak a játék különböző, még fejlesztés alatt álló elemeire, illetve saját ötletekkel is előállhatnak. Az Amplitude továbbá megosztja itt a fejlesztői dokumentumokat és a koncepciórajzokat. Azt elismerik, hogy ez a fajta nyílt fejlesztés üzletileg kockázatos lehet, és a munkafolyamatot eléggé hektikussá teheti, ugyanakkor lenyűgözi őket, milyen önszabályozó tud lenni a játékosok közössége, ha új ötletekről van szó, és tapasztalatuk szerint ez a fajta fejlesztési módszer jót tesz a végeredménynek.



Nagyon remélem, hogy az Ősi Tudás arról szól, miként lehet lenyomni azokat az óriáselefántokat, különben nagy baj lesz!

Egyet azonban érdemes leszögezni: az egyszerűsítés ellenére azért próbálják nem elveszteni a stratégiákra, különösen a 4X játékokra jellemző összetettséget, az egyensúlyt pedig úgy szeretnék megőrizni, hogy szorosan összedolgoznak azzal a közönséggel, amelynek a játékot szánják, így kikérik a véleményüket, sőt ötleteket is szívesen fogadnak a rajongóktól.

KORSZAKOKON ÁTVEZETŐ ÚT

A fejlesztők igyekeztek elkerülni a történelem újraírását vagy alternatív kontextusba helyezését, e helyett inkább rétegről rétegre haladva újra felépítették azt. Ennek köszönhetően mi magunk alkothatjuk meg saját, olykor meglehetősen egyedi civilizációnkat.

A Humankindban összesen hat korszakon vezethetjük át az emberiséget – ebből ötöt mutattak be a gamescomon, ahogyan azt drag is írja a 16. oldalon. A hatodikat majd később jelentik be, de a fejlesztőcsapat annyit azért megígért, hogy a jövőbe nem viszik el a cselekményt, szóval kolóniát legfeljebb egy másik kontinensen fogunk építeni, a Holdon, a Marson vagy a Naprendszeren kívül nem. Az egy másik játékuk.

Minden korszakban hat civilizáció közül választhatunk. Lesznek egyiptomiak, babiloniak, asszírok, mükénéiek, föníciaiak, csouk és így tovább, és összesen 16 civilizáció várja, hogy elkalauzoljuk őket a kerék feltalálásától a robbanómotorig.

És itt jön a legérdekesebb része a Humankindnak, amivel kitűnhet a sorból: az egyes civilizációk keverhetőek, a kombinációk száma pedig milliós nagyságrendű. Lehet akár egy olyan egyiptomi városod, amiben japán templomok és német gyárak állnak a piramisok mellett.

Ráadásul lehetőség van transzcendenciára is, ami annyit tesz, hogy kezdeti civilizációnkat átvihetjük más korszakba – bár ennek megvan az a hátulütője, hogy így lemarad a fejlődésben, vagy egyenesen megreked, ami nem túl szerencsés, ha mindeközben a szomszédos társadalmak meg már az atomot hasogatják. Mert na, akárhogy is nézzük, az ősi Egyiptom lándzsaforgatói fel sem bosszantanának egy tankot, a repülő láttán meg valószínűleg leborulnának, és Hóruszhoz kezdenének imádkozni.

A hat korszakon átívelő generációs keveredés összesen nem kevesebb, mint egymillió lehetséges kombinációt tesz lehetővé.

Igen, a fentiekből már kitűnhetett, hogy ez a keveredés nemcsak az épületekben vagy a technikákban, de a harci egységekben is tetten érhető lesz. Szóval, ha szándékodban áll Napóleon katonáit muskétákkal felsorakoztatni egy vonalba, és római preatoriánusokat szeretnél mögéjük pakolni teknősbéka alakzatban, a széleket pedig egyiptomi harci szekerekkel erősítenéd meg, akkor a Humankind a te játékod.

Mindez persze nem valósághű, de mint azt korábban már írtam, a fejlesztők célja nem az volt, hogy a történelmet reprodukálják, vagy egy alternatív történelemmel rukkoljanak elő, hanem az, hogy a valóságon alapuló korszakokkal legózva, a magunk útját járva meséljük el a játékban alkotott civilizációnk történetét.

Szintén érdekes eleme a Humankindnak, hogy egy város jellegzetességeiből kitalálhatjuk, mire számíthatunk egy adott társadalomtól. Például, ha egy város telis-tele van kikötőkkel – ezek tengerközpontú bónuszokat adnak –, sokkal nagyobb a valószínűsége annak, hogy a tengeren kerülünk összetűzésbe velük, mint annak, hogy a szárazföldön rohannak le minket.

És ez akkor sem változik, ha egy civilizáció leigáz egy másikat. A példánál maradva, még ha egy szárazföldi tevékenységre berendezkedett nemzet el is foglalja az említett tengeri várost, bár a középületek lecserélésre kerülnek, a jellegzetes létesítmények, ez esetben a kikötők megmaradnak, s az a város továbbra is a végtelen tengerből fog hasznot húzni, emellett ránézésre meg tudod állapítani, kik építtették fel eredetileg.

CIVILIZÁCIÓK KÖZTI ADOK-KAPOK

Az Amplitude Studios a multiplayert sem felejtette el, ami – akárcsak a kampány – aszimmetrikus lesz. Ez azt jelenti, hogy a küzdő felek nem feltétlen

Úgy tűnik, ez a civilizáció a spenóttermesztésre specializálódott. Máskülönben hogyan nőttek volna ilyen hatalmasra?

VÉGTELEN ŰR

Az Amplitude Studios előző három 4X stratégiai játékát, az Endless-sorozatot, valószínűleg nem kell bemutatnom a műfaj szerelmeseinek. Az viszont egy érdekes adalék e játékok történetében, hogy ezek képezték az alapköveit a Humankindnak. Maxence Voleau vezető dizájner elmondása szerint a Ubisoftot hátrahagyó fejlesztőkből 2011-ben verbuvált csapatnak a kezdetek kezdete óta az volt a célja, hogy egy történelmi alapú 4X játékot hozzanak össze, csak éppen akkor még nem tudták, hogyan álljanak neki, úgyhogy szépen elkezdték megtanulni, méghozzá egyszerűbb játékok fejlesztésén keresztül. Ezért készítették el az Endless Space-t, amiben még nem volt szárazföld, így könnyebb volt a 4X szabályokat kitanulni. Aztán az Endless Legenddel megtanulták, hogy milyen az, ha ott a szárazföld és a víz, na meg ezzel együtt bizonyos tereptárgyak is megjelennek. Ezután már egyenes út vezetett a Humankindhoz, bár előtte még tettek egy kitérőt az Endless Space 2-vel.

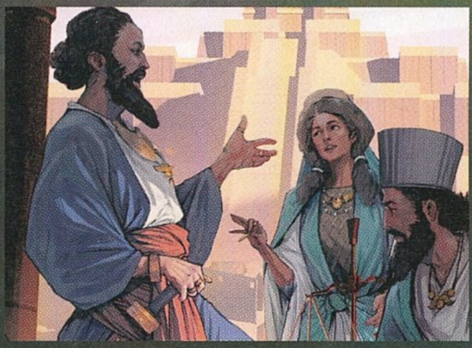
lesznek egy súlycsoportban. Akár az egyjátékos módban, akár a 8 játékos befogadására képes multiban játszunk, számolnunk kell azzal, hogy ellenfeleink lehagynak minket a fejlődésben, vagy éppen mi növünk a fejükre. Ez a felállás akár afféle hidegháborús űrversenyt is eredményezhet, ami alatt mindenki vadul fejleszt és terjeszkedik, hogy aztán a történelemmel ellentétben egymás torkának ugorjanak a sokadik világháború keretében.

A Humankind szerencsére nem lesz ronda játék. A fejlesztők úgy gondolják, hogy az ördög a részletekben rejtőzik, ezért a terepek, a városok, de még a tengerek is részletesen lettek megalkotva. Annak ellenére, hogy hadseregeink elnagyoltak – óriások a környezethez képest –, ha ráközelítünk a játéktérre, láthatunk futkározó őzeket a vadonban, míg a városok utcáit rendíthetetlenül járják azok szorgos lakói.

A változatosságra sem lehet majd panaszunk: a Föld minden olyan égtája megjelenik a játékban, ahol valamilyen civilizáció felütötte a fejét. Láthattunk sivatagot, oázist, hósipkás hegyeket, sűrű erdőket, apró szigeteket, szóval a tájra valószínűleg nem fogunk ráunni. Ráadásul mindez igen élénk színekkel lett tálalva, ami vidám hangulatot kölcsönöz a látványnak.

NAGY REMÉNYSÉGEK

A Humankind nem kisebb feladatot vállalt, mint hogy méltó kihívója legyen a Civilization-sorozatnak. A fejlesztők igyekeznek friss szemmel, új, innovatív ötletekkel megközelíteni a témát, ami mindenképpen jó dolog – nem mintha a Civilization elfáradt volna, hiszen a hatodik rész a sorozat legjobb epizódja lett, de a konkurencia sosem árt.



És az eddigiek alapján úgy tűnik, a Humankind el is tudja érni, amit vállalt, legalábbis az eddig látottak optimizmusra adnak okot.

Annak ellenére, hogy azért akad itt-ott egy-két homályos folt. Egyelőre nem látni, mi értelme lesz a transzcendenciának. Mert bár nyilván érdekes mutatvány az ókori Görögországot teszem azt az ipari forradalom idejére teleportálni, mégis, játékmechanikai szempontból ez olyan, mintha brutál hard módra kapcsolnánk. Ha elrugaszkodunk a valóság talajáról – nyilván el kell ezen a ponton –, akkor is nehéz elképzelni, hogy egy ennyire elmaradott civilizáció versenyképes maradjon a gőzgépek és az elektromosság korában.

Ugyanígy a különböző nemzetek mixelésénél is felmerül a kérdés, hogy mindennek lesz-e gyakorlati haszna, vagy csak egy látványos, de haszontalan elem. Papíron jól hangzik, hogy a királyi könnyűlovasság mellé török janicsárokat sorakoztathatunk fel, de ha a valóságban csak annyiról van szó, hogy a kardozós egység az egyik esetben janicsár, a másik esetben huszár skint kapott, akkor azzal nem sokra megyünk.

Persze eme kérdések megválaszolására még marad idő, hiszen a Humankind megjelenése egyelőre jóval odébb van. A készítők most még nem árulták el a pontos dátumot, csak annyi biztos, hogy 2020-ban szeretnének előállni a programmal, addig pedig tényleg összehozhatnak egy olyan játékot, ami valóban méltó vetélytársa lehet a Civilization-sorozatnak.

Újra itt a V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL

BUDAPEST 2019

A jövő sportja, a sport jövője

Szeptember 21. és 22. között ismét az esportoké lesz a főszerep, hiszen újra Budapest ad otthont a V4 országok világszínvonalú, nemzetközi esporteseményének. Az Egymillióan a magyar esportért Egyesület (Esportmilla) szervezésében megvalósuló tornán az idei évben 350 000 eurót, átszámítva több mint 110 millió forintot osztanak ki a legjobbak között. A rendezvény főtámogatója a Magyar Turisztikai Ügynökség.

A versenyszerű videojáték hazánkban egyelőre kevésbé ismert, a világ más országaiban azonban egyre nagyobb tömegeket vonz. A trend már évekkel ezelőtt megjelent Magyarországon is, hiszen az aktív játékosok száma már több százezresre tehető, a hazai gamertársadalom pedig az utóbbi időben elkezdte kitermelni a mostani versenyen is fellépő profikat, akik világszerte a fizikai sportokkal hasonló eseményeken, nagyszámú szurkolósereg előtt, illetve online mérik össze erejüket. A tavalyi évben az állam is az e-sport ügye mellé állt azzal a nem titkolt céllal, hogy Magyarország a területen régiós nagyhatalommá váljon.

Hivatalosan egyelőre nem ismerik el sportként a versenyszerű videojátékot, a jövőben ez azonban valószínűleg megváltozik, az esport évek múlva akár megjelenhet az olimpián is. Ennek oka, hogy a versenyeken induló játékosok ugyanúgy készülnek egy-egy összecsapásra, mint a társadalom egésze által elismert sportolók, a bajnokságokon pedig olyan eredményeket érnek el, amelyre a világon nagyon kevesen lennének képesek. Az esportolók is napi 8-10 órát gyakorolnak, szigorú napirendet tartanak, és persze fejlesztik állóképességüket is. Olyan tudásra és készségekre tesznek szert ezáltal, mint a gyors reakcióidő, a kiváló szem-kéz koordináció, a szupergyors döntéshozás és a nyelvtudás, ezen kívül kiváló csapatjátékosokká válnak, nem mellesleg pedig a játékok globális elérhetősége miatt egy kulturálisan sokszínű közegben „élnek", így olyan szociális értékeket sajátítanak el, amelyek elengedhetetlenek a mai gyorsan fejlődő világban.

A V4 Future Sports Festival célja, hogy idén is minél többen betekintést nyerjenek az esportok világába. A tavalyi évben közel 16 ezren követték figyelemmel a helyszínről a mérkőzéseket, illetve rengetegen kapcsolódtak be a küzdelmek izgalmaiba a Twitch felületén is. Ősszel a selejtezőkből bejutott csapatok és versenyzők olyan játékokban mérik össze tudásukat, mint a Counter-Strike: Global Offensive vagy az elmúlt év legnépszerűbb battle royale-játéka, a közel 140 millió felhasználóval rendelkező Fortnite.

Újdonság, hogy az idei évben a szervezők a profi játékosok mellett a helyszínen nevező amatőr versenyzőket is kiemelt díjazásban részesítik, akik számos népszerű sportszimulátorral (Tekken 7, FIFA, NBA, Gran Turismo Sport) küzdhetnek a 20 000 euró összdíjazású versenyeken.

A mérkőzések mellett V4 Future Sports Conference szakmai konferencia, valamint a gaming ipari újdonságainak és szolgáltatásainak bemutatóhelyéül szolgáló Gaming Aréna aktivitásai színesítik a programot. A látogatók személyesen ismerkedhetnek meg a legkorszerűbb esport megoldásokkal, legfrissebb hardver- és szoftverújdonságokkal, találkozhatnak a régió legjobb egyéni játékosaival és sztárcsapataival, valamint lehetőségük lesz kipróbálni a legújabb játékokat és technológiai megoldásokat.

gamescom 2019

[ÍRTA BÖJTI] A tavalyi évet kicsit lazábban vettük, miután a korábbi tendenciáktól eltérően 2016-ban és 2017-ben személyesen néztük végig a kölni gamescom éppen aktuális felhozatalát, idén azonban ismét belevetettük magunkat a forgatagba. Az eredmény három nap alatt közel 50 kilométer, fejenként egy elhasznált cipő, rengeteg rohangálás csarnokról csarnokra, de az élményeket nem lehet számokra és energiaráfordításra konvertálni, így nyugodtan kijelenthetem, hogy ismét megérte!

Mondhatnám, hogy az utazásban a legnagyobb élmény az, amikor felszáll a repülő, a látvány pedig egy modellekkel teli asztal látképét utánozza, vagy az, amikor a csapat együtt fedezi fel a világot, ezzel is összekovácsolva a különböző személyiségeket. De – immáron sokadik alkalommal kilátogatva – senkit nem áltatok, elvégre mindez nagyszerű, az azonban mégis páratlan, amikor a gamescom forgatagában figyeled a tömeget, felfedezed a hatalmas csarnokokat, amikben irtózatosan nagy területeket foglalnak el a kiállítók, gyűjtöd a lootot, amivel a stúdiók árasztanak el, majd a rendkívül fárasztó nap végén, éppen csak botorkálva, de hálásan mosolyogva találkozol a többiekkel, miközben mindenki négy-öt megrakott zsákkal/táskával a hátán/karjában dülöngél a kijárat felé. „Fáradt? De hát csak játszani mentetek!!" – jöhet néhány visszajelzés, de aki ezt állítja, azért esélyesen soha nem járt a kölni rendezvényen, ahol a normál látogatók akár 2-3 órát is egyetlen tömött sorban várakozhatnak, hogy kipróbálják kedvencüket, és ahol az újságírók időre szaladgálnak az óriási, sokszor egymástól meglehetősen nagy távolságra lévő csarnokok között, hogy azután írhassanak egy-egy újdonságról. Fárasztó és nagyon izgalmas esemény ez, amit néha mélypontok kísérnek, de összességében olyan élményt nyújt, amit nehezen lehet szavakkal átadni. A gamescom pedig, bár látszólag már évekkel korábban elérte a csúcspontot, a mai napig fejlődik és bővül, a rendszeres látogatók legnagyobb örömére.

Most utazás terén nem történt semmi extra, minden nagyszerűen zajlott, nem futottunk bele semmilyen nagyobb problémába, a tulajdonosok mellett pedig drag volt az idei társaság, aki korábban ugyan még más színekben játszott, de igazi veterán az expó tekintetében. Külön köszönet illeti külföldi partnereink mellett a Sony PlayStation hazai képviseletét, valamint a Cenega Hungaryt, akik nélkül jó néhány helyre egyáltalán nem, vagy csak több órányi várakozás után jutottunk volna be.

MERRE JÁRTUNK, MIT LÁTTUNK?

Egyébiránt a fejlődés abból is látszik, ahogy a gamescom idén lezajlott. Az E3 alig nyújtott meglepetést, előtte és utána derült ki szinte minden, sőt jó pár kiadó egészen a nyár végéig várt a fontosabb bejelentéseivel, így kihagyva Los Angeles korábban még jelentős eseményét. Ezzel szemben Kölnben egyből nagy csinnadrattával indult a rendezvény, több friss bejelentésről is lerántották a leplet, de lényegében a teljes expó arról szólt, hogy valami meglepetés mindig ért minket. Ráadásul többnyire pozitív.

A retró részleg talán még masszívabb volt, mint eddig bármikor, sőt hazai csapat is várta az érdeklődőket a Hungarian Pixel standjánál.

A nulladik napon egyébként nagyon jól lehetett haladni, akkor még csak a sajtósok, a kiállítók és az üzletkötők lepték el a showfloor részleget, ami direkt a normál látogatóknak van fenntartva, az első naptól azonban ők is beözönlenek, innentől pedig a mindenre felkészült tudósítók már csak és kizárólag a nekik (is) lezárt területeken próbálnak eljutni mindenhova. Mert nem túlzás, hogy ha kilépsz a „közös területre" a tömeg onnantól sodor magával, ami még túlélhető, de annyi minden látnivaló van, hogy csak kapkodod a fejed, és garantálom, hogy 30 percen belül valami több órás sorban találod magad,

gamescom 2019 számokban

Időpont: 2019. 08. 20-24.

A terület nagysága:
218 000 négyzetméter

Látogatók száma:
373 000 fő

Kiállító cégek száma:
1153

Látogatók országok szerint:
Több mint 100 nemzetet érdekelt a gamescom 2019

A gamescom 2019 hivatalos partnerországa:
Hollandia

Az expo megválasztott legjobb játéka:
Dreams

Az expo megválasztott legjobb PC-játéka:
Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint

Az expo további díjazottjai:
Blacksad: Under the Skin,
Doom Eternal
Concrete Genie
Grid, Wasteland 3
Planet Zoo
Desperados 3
Gears 5
The Legend of Zelda: Link's Awakening

A gamescom 2020 időpontja: 2020. 08. 25-29

A rengeteg negatív visszajelzés és vélemény után a Marvel's Avengers egy próbakörrel bizonyította, hogy Iron Mannel és a többiekkel rumlizni még mindig ultra menő.

indie pultoknál csacsogsz a közvetlenebb fejlesztőkkel, netán egy boltban vered el az elmúlt egy évben összekuporgatott kis pénzed. Ami leginkább akkor kellemetlen, ha előre foglalt időpontod van valahova máshova. Egyébként a retró részleg idén valami eszméletlen volt, tele mindenféle masinával, klasszikus videojátékokkal, replikákkal. De még új fejlesztésekre is rá lehetett bukkanni, akár Amigára is.

Emellett meg ott vannak a hatalmas kivetítők, a színpadok az állandó előadásokkal, ajándékesővel (csak úgy potyognak a táskák és pólók, egyéb „goodie"-k), rengeteg videoprezentációval, kihelyezett játékállomásokkal, szimulátorra belőtt, hárommonitoros kasztnival a reális versenyzéshez, csinos cosplayes lányokkal (idén sajnos keveset láttam), na, és persze az elmaradhatatlan currywursttal, amit az ember egy 10 perces szünetben gyorsan leerőltet az emésztőrendszerén, hogy azután szaladhasson a következő időpont és kiállító irányába, ahol, ha szerencséje van, egy kezébe nyomott, jéghideg energiaitallal leöblítheti az elemózsiát. Ilyen ez a popszakma.

A SQUARE-NÉL

Szóba kerültek a kellemes meglepetések, ha pedig már megemlítettem őket, akkor muszáj elsőként a Square Enixre kitérnem. A kiadó egy elég nagy pavilonnal volt jelen, ahol némi bandázás után (egy régi, kedves ismerős, aki a hazai Nintendo-képviseletet jelentette, egy ideje már a Square-nél intézi a PR-t) beültünk egy kisebb fejlesztésre is a fő attrakció előtt. Az Original Fire Games készítette Circuit Superstars egy hagyományosabb topdown racer, avagy a kamera felülről mutatja az eseményeket – ezenfelül viszont semmiben sem a megszokott, már a körözésen túl, merthogy a látvány egészen komoly, ráadásul olyan apróságokra is sikerült figyelni, mint a pit stop, ahova behajtva apró emberkék szaladgálnak a kasztnit rendbe tenni, ami iszonyat aranyos. Maga a játékmenet teljesen rendben van, én kifejezetten élveztem a négyfős helyi multit a fejlesztőkkel, akik a következő évre ígérik a játékot.

Hogy egy kis csapat egy szintén kisebb, de nagyon is szórakoztató programot készít, az még nem meglepetés, elvégre a mindennapjaink része, hogy ilyen esetekkel találkozunk, az azonban már sokkal inkább az, amikor egy eleve rossz pozícióból induló alkotás elé ülve leesik az állunk. Ilyen volt az idei expón a Marvel's Avengers, ami kapott már mindent, de főleg hideget a karakterek külseje miatt, miközben az köztudott, hogy az egyébként közel sem kezdő Crystal Dynamics boszorkánykonyhájában készülő alkotás lényegében teljesen független a filmes univerzumtól, sőt egy abszolút eredeti sztori adja az alapját. Mindettől függetlenül az előítélet rám is átragadt, amikor azonban személyesen próbálhattam ki a játékot, elfelejtettem minden bajom.

Az akció olajozott és egész egyszerűen szinte tökéletes, miközben mindenki hozza a tőle megszokott extrákat. A prológusban az összes fontos szereplőt sikerült kipróbálni, a karakterek harcstílusa teljesen eltérő, képességeik egyediek, így Captain America (sajnálom, de az eredeti neveket kell használni) a pajzsát alkalmazva csap szét mindenki, Thor a Mjölnirt hajigálja és árammal játszadozik, Hulk meg például felkapja ellenfeleit, hogy azokat másokhoz vágja hozzá. A látvány nagyon jó, a mozgások elképesztők, az élmény fantasztikus, Black Widow feneke meg úgy kerekedik a feszes nadrágban, ahogy kell. Mint később egy prezentációból kiderült, kétfajta módban lehet majd nekiesni a programnak, egyfelől a kampányt egyedül, másfelől viszont mindenféle kihívást teljesítve négyen megoldva a feladatokat, aminek során egymás erejét kiegészítve érvényesülhetünk. Lesz kizárólag kozmetikai testreszabás, lesz fejlesztés a színkódos kiegészítőkkel, illetve várhatók nagyszabású harcok is. 2020 még nagyon messze van, de személy szerint iszonyatosan várom a játékot.

BANDAI NAMCO BEST OF

A Bandai Namco a Square Enixszel ellentétben egyből prezentációval kezdett, amiben minden fontos, érkező vagy éppen megjelenő cím kapott egy kis rivaldafényt. Elder Ring (gameplay nélkül, sajnos), One Piece: Pirate Warriors 4, Dragon Ball Z: Kakarot, Little Nightmares 2, Code Vein, Rad, Man of Medan – mindenféle érdekes adalékkal, majd egy szobával arrébb ezek közül majdnem az összes kipróbálható is volt. Persze nem az Elder Ring. A Rad és a Man of Medan tesztjét az aktuális számban olvashatjátok, de a Code Vein is a kanyarban, így ezekre nem pazarolok sok helyet, elég talán annyit megjegyezni, hogy utóbbi nagyon jónak tűnik, megerősítve a korábbi zárt teszt során tapasztaltakat.

Bár nem annyira stílusom, az új One Piece a Koeivel karöltve megőrzi a jobb musouk hagyományait, avagy rengeteg ellenféllel kell megküzdeni, de

Böjti kedvencei

1. Marvel' Avengers
2. Doom Eternal
3. Cyberpunk 2077
4. Blasphemous
5. Carrion

gamescom 2019

egészen látványos és szórakoztató formában, egyedi főellenfelekkel, miközben Fluffy elég sok extra mozgásra képes, jól lehet aprítani a seregeket. Rajongóknak mindenképpen ajánlható darab lesz. Pont úgy, ahogy a Kakarot, avagy a Dragon Ball Z akció-szerepjátéka, amelynél bár harcból is bőven jutott (méghozzá minden fontosabb karakter oldalán – akik persze hozzák a saját stílusukat és képességeiket), de abszolút van hely a felfedezésnek, a mindenféle extra elfoglaltságnak. Igen, természetesen horgászni is lehet. Az expó egyik újdonsága a Cell-harc volt, ami egy igen látványos és összetett küzdelem, de mivel nem vagyok nagy rajongó, a jelentősége számomra kevésbé fontos, viszont biztos vagyok benne, hogy sokan élvezik majd. A Little Nightmares folytatása pedig, ahogy az Elder Ring, szintén nem volt kipróbálható, de a bemutató alapján ismét egy elvont, elég beteg, nyomasztó kalandban lesz részünk, méghozzá új szereplőkkel és ellenfelekkel, újabb kihívásokkal.

KÉKBE VÁLTVA

Idén is meglátogattuk a Sony standjait, ahol rengeteg ember vizslatta kíváncsian a PlayStation-exkluzív újdonságokat, de nagy meglepetések itt nem vártak ránk. A Death Stranding még mindig kérdőjeles egy kicsit, ráadásul a nyitott világban eléggé jelentős a szaggatás, ami persze a korai verzió számlájára is írható, de emellett érdekes annyira a koncepció, hogy bízzunk a minőségben és a rendező személyében. A Concrete Genie a látványvilágával és játékmenetével engem eléggé az Infamous Second Sonra emlékeztet, viszont a látogatók imádták – pont úgy, ahogy a VR-címeket is, amik speciel szintén hidegen hagynak egy kicsit. Ilyen szempontból tehát a gamescom fényét számomra nem a PS-részleg jelenléte emelte, de nagyon élveztem a kiállított játékokat. Ráadásul a kiadó még egy szép estével is kedveskedett nekünk a kiállítás területén kívül, a Rajna partján, egy igényes bárban.

A látvány (főleg a háttér) valahogy mintha butult volna, erősen indie jellegű, nagyon színes és plasztikus, de a program még mindig jónak tűnik. Éppen úgy, ahogyan a Monkey King: Hero is Back, ami egy népszerű kínai történet feldolgozása, méghozzá egy jelentős összefogás képében, ami a Sony, a THQ és az Oasis Games között jött létre. Bár minden egyes akció kisebb átvezetővel zajlik, ami a létramászásnál egy idő után kifejezetten zavaró lehet, a harc és a látvány egészen izgalmasnak tűnik, így egy jópofa koprodukció van készülőben.

A rengeteg egyforma program közül kifejezetten kiemelkedett a Beyond Blue felfedezősdije, illetve a Giants Uprising zúzdája.

A KÖZÉPKATEGÓRIÁSOK

Természetesen nem kizárólag a nagyobb cégek portékáit vettük szemügyre, elmentünk máshoz is, hogy teljes képet kapjunk a jövőben esedékes megjelenésekről – ami azért nem teljesen igaz, hiszen így is nagyjából az expó 10-20 százalékára volt csak időnk. Többek között jártunk a THQ Nordic főhadiszállásán, ahol több címmel is találkoztunk. Ilyen volt a már jó ideje beharangozott Biomutant is, amiről nagyon sok újdonságot még mindig nem tudtunk meg, viszont láthattuk mozgás közben. A teljesen nyitott világ közepében található meg a központi terület, innen öt út vezet tovább, miközben hat frakcióval is szövetkezhetünk vagy harcolhatunk. A prezentáció során víz alatti harcok is voltak, akár járműben, miközben a hatalmas monstrum a nyelvével ragadta meg hősünket.

A 1C-nél a Devil's Huntot próbáltam ki, ami egy nagyon látványos és szórakoztató Devil May Cry-másolatnak tűnik, de a megjelenése már itt van a nyakunkon, így felesleges többet írni annál, hogy személy szerint várom, még ha nem is lesz az év legjobbja. A Conglomerate 451 szintén nem, viszont egy igényes cyberpunk dungeon crawlernek tűnik, amiben csapattal járhatjuk az utcákat és épületeket a klasszikus módon, belső nézetben, gyűjtve a missziókért járó pénzt, együtt legyőzve minden ellenfelet, akiknél testrészenként tervezhetjük meg a támadásokat. A legnagyobb meglepetést a King's Bounty visszatérése okozta, a második rész ráadásul

Tűz vagy nem tűz, azért a zöldeket mindenki szívesebben látja, mint a vörösöket, így egyértelmű, kinek az oldalára állunk.

Elkötelezett stratégák

Ahogy a következő oldalon a kaliforniai Razer, úgy az angol Slitherine Software is megérdemli a figyelmet, elvégre elkötelezett támogatója és rajongója a stratégiai műfajnak. A gamescomon három játékkal is megismerkedhettem, ami a jövőben érkezik a kiadó égisze alatt: a honlapon már bemutatott Fantasy General 2, illetve a Panzer Corps 2 mellett még az én szemem sem maradt szárazon, így bőven el tudom képzelni, mit érezhet egy rajongó, de a Close Combat legújabb missziópakkja is igen jónak ígérkezett. A zsáner elkötelezett szerelmeseit az angolok még egy jó darabig biztosan nem hagyják cserben.

A zöld kígyó

Idén a Razerhez is ellátogattunk, a kaliforniai cég pedig ezúttal is bizonyította, hogy van miért várni és támogatni a termékeiket. A palettát egér, billentyűzet, kontroller és headset egyaránt színesítette, nem is akármilyen minőségben, pláne, hogy a legtöbb az esportra lett kiélezve, illetve olyan használatra, amelynél a legapróbb hibák sem nézhetők el. Mivel a bemutatott termékek közül több is embargós, legyen elég annyi, a cég a közeljövőben további nagyszerű kiegészítőkkel készül.

A Boundary bemutatója után kis csapatunk is megmérettette magát, az eredmény pedig egészen sok headshot lett.

kifejezetten jó móka. Alapesetben külső nézetben szaladgálunk hősünkkel, toborzunk, beszélgetünk, frakciókhoz csapódunk, miközben fontos döntéseket hozunk meg, plusz, ha harcra kerül a sor, mehet a taktikázás, csapatlogisztika. Íjászok hátra, lándzsások előre, a hőst meg beküldjük a forgatagba: a készülő produkció egyszerre okozhat kellemes pillanatokat mind a szerepjátékok, mind a stratégiák kedvelőinek.

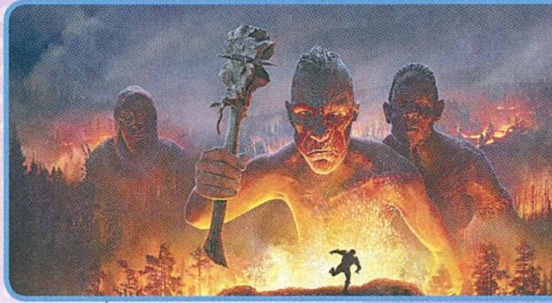
A Destructive Creations a Follia – Dear Father segítségével rémisztgetett: a belső nézetes horrorjáték jelenleg még nem sok egyediséget mutatott fel, miközben a műfaj minden szegletéből szemezgetett. Mindenfelé cafatok és hullák hevernek, néha menekülni kell egy szörny elől, máskor egy nő vágja át a saját torkát, hogy a vére a főszereplőre fröcsögjön, plusz tárgyakat szedegetünk, nyitogatunk, keresgélünk – csak a szokásos, Unreal motorral, PC-re és PS4-re. A Microidsnál lévő Asterix & Obelix XXL3: The Crystal Menhir nem a legszebb a vidéken, de legalább nagyon szórakoztató, plusz érdemes co-opban tolni, mert úgy jobban átjön a hangulat, ami persze a rajzfilmekhez és a képregényekhez áll közel. Nagyon jópofa, csak a látványon kéne kicsit javítani. Ellenben a Never Alone-nal ismertté vált E-Line Media új játéka

egészen jól nézett ki, a Beyond Blue ráadásul nem is a tipikus videojáték a lövöldözéssel és akcióval. Feladatunk inkább a tengermélyi felfedezés egy búvárral, különböző helyszíneken, eltérő állatvilággal, sztoriközpontú játékmenettel. Mivel bálnákkal lehet úszkálni, engem már most megvettek. Hasonlóképpen a Yooka-Laylee and the Impossible Lairrel is, ami a korábbi platformer abszolút 2D-s új része, méghozzá remek játékmenettel, kellemesen nagy világgal, amiben sok-sok pálya, képi filter és mod várja majd a címbe is bekerült Impossible Lair teljesítését. Mindezek mellett a Kalypso istállójában készülő Immortal Realms: Vampire Wars tűnt még érdekesnek az animált kártyákkal, birodalommenedzsmenttel, illetve a stratégiai harcokkal, amik az emberek és vámpírok között zajlanak, illetve a klasszikus mozi és a netflixes sorozat nyomában készülő, szintén taktikai The Dark Crystal: Age of Resistance, ami Nintendo Switchen mutatott a legjobban.

MERT A LEGKISEBB IS SZÁMÍT

Switchen amúgy minden remekül futott, rengetegszer ajánlották fel az alkotók ezt a platformot is, méghozzá nem véletlenül. De vissza a látottakhoz: az A Year of Rain számomra nem tűnt többnek, mint egy minden egyediségtől mentes, a Warcraft és a Dota alapján összerakott, túlzottan színes RTS, amiben 2v2-ben eshetnek egymásnak a felek. És bár az Iron Danger is vesz innen-onnan, a klasszikus RPG-ket teljes döntési szabadsággal, plusz az idő totális manipulálásával felvértező alkotás annyira hangulatos, illetve annyira jó dizájnnal bír, hogy kifejezetten megtetszett. Gondold el, hogy egy rossz lépés után egyszerűen visszatekered az időt, kidobálsz néhány robbanó hordót az ellenfelek köré, majd rájuk döntesz egy fát, esetleg a mezőt begyújtva égeted őket el elevenen. A gépi ellenfeleket és fantasy jellegű karaktereket egymásnak engedő programban majd ezt is megteheted.
Az első nap másik nagy kedvence a Skyhill: Black Mist volt, ami a 2015-ös, nagyon szórakoztató roguelike folytatása, ám ezúttal már nem 2D-ben, hanem egy 3D-s, ráadásul sokkal nagyobb területen, elvégre immáron nem egy épület aljára kell leérnünk, hanem egy városközpontban kell túlélnünk a szörnyetegek támadását.

A Project Witchstone (munkacím, ami lehet, marad) ismét egy klasszikus szerepjáték, ám ezúttal totális döntési szabadsággal, ami bizony teljes falvak életére is hatással lehet. Az embereket elcsalhatod valahova, befolyásolhatod hétköznapjaikat, minden hatással van mindenre, avagy, ha esetleg egy településen mindenkit lemészárolsz, a környező lakosok nyomozni kezdenek az ügyben. A Röki egy jóval kisebb projekt, ám nem kevésbé jelentős, hiszen a Unity motorral, rendkívül stílusosan lefejlesztett kalandjáték a logikus keresgéléssel és tárgykombinálással operál egy nagyon hangulatos és érzelmes



sztoriban. Ezzel együtt próbálhattam ki az Eldest Soulst is, ami viszont erősen a Titan Soulst idézi, hiszen pixelart akciójátékként szintén brutális és meglehetősen nagy főellenfeleket kell leverni. Ismét nagyon nagy meglepetés: a Giants Uprisingtól semmit nem vártam az Attack on Titanek és a gyenge Extinction után, azonban az indie stúdió egy kis fordulattal megkavarta a dolgokat – emberek és óriások békében éltek, azonban előbbiek megszegték a szabályokat, a titánokat pedig rabigába hajtották, így ezúttal mi vagyunk a rosszfiúk, a játékos pedig ezért állna bosszút a falvakban romboló hatalmas monstrum bőrében. Nem ez lesz az év játéka, de elképesztően intuitív és élvezetes a pusztítás, amibe majd némi kaland és kihívás is keveredik.

A Boundary egy kínai lövölde, ami az űrbe tereli a többjátékos harcokat, ráadásul egészen jól sikerült megoldani a mozgást, ami ugye némiképpen eltérő a földitől. Az 5v5 harcokra jelenleg még csak 5 pályán van lehetőség, de ezek különböző taktikát kívánnak, eltérő dizájnnal, miközben a kasztok tényleg eltérő képességeket is kínálnak. A Bake 'n Switch kiváló partijáték lehet, ismét a főzőcskés témában, de ezúttal szorult bele némi újdonság, hiszen az ízeket kell összefőzni, méghozzá különböző állatok formájában, ráadásul egymást is megszívathatjuk, merthogy egyáltalán nem mindegy, mit/kit dobunk a kemencébe. Legvégére maradt a Carrion, ami az E3-on már bizonyított, és amiben A massza és A dolog nyomában kell egy szörnyet irányítva egyre csak gyarapodni, elkerülni a csapdákat, kijutni a börtönünkből, miközben embereket olvasztunk magunkba a minél nagyobb ellenállás és az újabb képességek érdekében. Remek móka, pixelart stílusban – csak ajánlani tudom.

gamescom 2019

ÍGY LÁTTA DRAG

[ÍRTA DRAG] Szép lassan megtelik a repülőgép utastere, pár perc múlva végleg magunk mögött hagyjuk Köln városát. Ahogyan az lenni szokott, számtalan élmény kavarog ilyenkor az emberben egy ennyire intenzív hét után - nézzük, mi mindent tartogatott számomra a 2019-es gamescom!

Megmondom őszintén, hogy a sokadik gamescom előtt (ha nem csal az emlékezetem, akkor nekem ez volt már a kilencedik) azért elbizonytalanodik az ember, hogy szüksége van-e újból egy ilyen három-négy napos erőltetett menetre, rengeteg prezentációval, sok-sok kilométer mászkálással és végeláthatatlan tömeggel. Amikor azonban eljön az idő, akkor hirtelen visszaköszön a varázs: a nulladik nap megnyitója előtti feszült várakozás épp annyira izgalommal teli élmény, mint első alkalommal, most pedig – Kölnből éppen hazafelé tartva – már fikarcnyi kétségem sincs afelől, hogy megérte-e. Merthogy megérte, száz százalékig, hiszen idén is olyan élményekkel gazdagodtam, amikre sokáig emlékezni fogok.

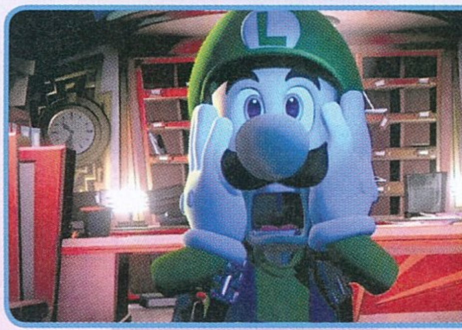
Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy miért éri meg újságíróként a gamescomra járni, akkor mindig ugyanazt szoktam válaszolni: mert találkozhatok azokkal az alkotókkal, kreatív lángelmékkel és iparági veteránokkal, akiket az év többi részében legfeljebb távolról, játékaikon és nyilatkozataikon keresztül tudok csak csodálni. Ha nincs a gamescom, akkor jó eséllyel soha nem beszélgethettem volna olyan nagyágyúkkal, mint Jamaucsi Kazunori, Eric Chahi, Sam Lake, David Cage vagy éppen Ted Price, a közös fotók gyűjteményében pedig most már ott van Suda51 is – a vele készült interjút a 20. oldalon olvashatjátok. Remélem, hogy érdekesnek találjátok majd, de mielőtt lapoznátok, jöjjenek ömlesztve mindazok az élmények, amik ebben a pár napban vártak rám!

Kezdjük a nagy kiadók játékaival, melyek között több új bejelentés is akadt. Ilyen például az Amplitude Studios vadonatúj 4X stratégiája, a Humankind, melynek koncepciója nagyon megragadta a figyelmemet, arról van szó ugyanis, hogy lényegében újból felépíthetjük az emberiség „rétegeit" a kezdetektől, hat korszakon át. A különféle kultúrák egymillió lehetséges kombinációjának végén pedig az egyiptomi piramisok, kínai boltívek és modern gyárak soha nem látott mixtúrája nagyon egyedi hangulatot áraszt. Érdemes lesz figyelni rá!

Affene, most már tényleg kezdenem kell valamit a monitorral, mert ez a képhiba a balon egyre inkább zavaróvá válik.

Szintén most mutatták meg először mozgásban a Predator: Hunting Grounds című aszimmetrikus multiplayer játékot, melyben négy katona létszámbeli előnye próbálja meg ellensúlyozni a Ragadozó nyilvánvaló erőfölényét. Hogy sikerül-e neki az, ami az Evolve-nak nem? A meglehetősen csiszolatlan demó alapján nem mernénk rá fogadni, a Predator futurisztikus kütyüjein túl ugyanis túl sok minden nem tette igazán újszerűvé az egyik oldalon FPS, a másik oldalon pedig TPS játékmenetet.

A Nintendo háza táján a két őszi zászlóshajó kapta nem meglepő módon a legnagyobb figyelmet. A The Legend of Zelda: A Link to the Past remake-je továbbra is bűbájosan néz ki, élőben meg aztán főleg, mindemellett pedig egészen különleges élmény, hiszen minden elemében – a látványtól kezdve a pályadizájnon át a konkrét gameplayig – a nosztalgikus/retró és a modern keveréke, ami remekül áll neki. Mondani sem kell, kötelező lesz a Nintendo-veteránoknak. Akárcsak a Luigi's Mansion 3, amitől őszintén szólva nem vártam sokat, mégis az egyik kedvencem lett, ugyanis abszolút benne van az a varázs, az az elképesztő kreatív szikra, ami a Nintendo játékait naggyá teszi. Zseniális ötletek, vicces megvalósítás és egészen szuper pályadizájn – a gamescomos demó alapján hamar előkelő helyre került a kívánságlistámon.



A „Gamescom Legérthetetlenebb Lootja" különdíjat tőlünk a Sniper Ghost Warrior sör kapta. Célzóvíznek nem épp a legjobb...

Eltöltöttem egy félórát a Sniper Ghost Warrior Contracts társaságában is, ami igazából Hitman: Ghost Warrior is lehetne, annyira a Negyvenhetes játékait idézi a felépítése. Adott egy jókora terület, több objektívával, melyek tekintetében teljes szabadságot kapunk. A nagy nyitottság miatt pedig kiemelt szerepe van a terep, az ellenfelek és a veszélyek feltérképezésének (szerencsére sokféle high-tech kütyü segít nekünk ebben). A gondosan megtervezett és végrehajtott offenzíva nemcsak jó érzéssel tölti el az embert, de a lassított találatok külsőségfaktora is magas, még sokadjára is.

Az indie felsorolást rendhagyó módon a végén kezdem, ugyanis két szuper élménnyel távoztam a gamescomról. Az egyik a spanyol fejlesztésű, és egyben a helyi folklórra és mitológiára építő Blasphemous, amely lényegében egy metroidvania és egy souls-like keveréke, ütős pixelgrafikával. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már meg is jelent, és ha a fenti két szó hallatán megmozdul valami a nacitokban, akkor csak annyit mondok: vegyétek! A John Wick Hex pedig számomra a show egyik nagy meglepetése volt: a népszerű franchise olcsó meglovaglásának hittem, ehhez képest egy baromi ötletes és friss képviselője lesz az XCOM-műfajnak. A fő „erőforrás" ugyanis itt az idő, minden cselekvés másodpercekben mérhető, mint ahogy az ellenfeleké is – ennek tükrében kell összefűznünk a lövéseket és közelharci mozdulatokat, mindig egy lépéssel a rosszfiúk előtt járva. Hangulatos, könnyen tanulható, intuitív, ugyanakkor mélységei is vannak, úgyhogy, ha a téma mozgat, de a műfaj esetleg nem, akkor ne ijedj meg tőle, mert kiváló belépőnek ígérkezik!

A Modus Games kiadónál gyors egymásutánban három cím is előkerült. A Remothered: Broken Porcelain a sikeres olasz fejlesztésű horrorjáték folytatása, melyben ezúttal egy kicsit Ragyogás-beütésű szicíliai hotelben bujkáltunk a nyilvánvalóan nem százas házinéni elől. Nem hinném, hogy az Outlast óta megfáradt műfajt ez emelné új szintre, még úgy sem, hogy ez külső nézetű és lehet védekezni. A demó is igen korai volt még, de hátha meglepnek minket a későbbiekben. A Rock of Ages 3 ezzel szemben jóval csiszoltabb volt – naná, hiszen a tower defense-játék harmadik felvonásáról van szó. A fő hangsúly itt a pályaszerkesztőre került, amely olyannyira király (tényleg!), hogy a fejlesztők is ebben készítették a kampányt. Mindegyik játékmódban alkothatunk majd, ezeket pedig aztán másokkal is megoszthatjuk – a fejlesztők szerint az sem kizárt, hogy platformok között is, de ez még a jövő zenéje. Szórakoztatónak és tartalmasnak tűnt. Határozottan megdobogtatta a szívemet az Ary and the Secret of Seasons, amely lényegében olyan, mintha a PS2-érából jött volna. Persze jó értelemben, a meseszerű grafikai stílus, illetve a messze nem open-world, de azért viszonylag nyitott 3D-s akció-kaland-platformer játékmenet ugyanis abszolút ezt a korszakot idézte. A gameplay egyébként az évszakokra épít, melyek összekeveredtek az egyes régiókban, és mindent átjár a 4-es szám, a területektől kezdve a látványos képességekig, melyek kicsit a Soul Reavert idézték a megváltoztatható környezeti elemekkel. Remélem, hogy a csiszoltsággal sem lesz gond, mert nagyon kedves kis játéknak ígérkezik.

Platformer, kaland, akció, RPG: szinte minden műfajból tartogatott valami emlékezeteset a gamescom - és nem csak a „nagyoktól".

Itt volt még a Help Will Come Tomorrow is, mely lényegében a We. The Revolution spirituális utódja, nagyon stílusos art dizájnnal. Egy szibériai vonatbaleset után kell megpróbálnunk túlélni, beosztva a szűkös erőforrásokat, esténként pedig a kapcsolatokat befolyásoló dialógusrendszer is előkerül. A demó (bevallottan) baromi nehéz volt, de a játék minőséginek ígérkezik. És természetesen nincs gamescom „egyenjátékok" nélkül sem: a The Waylanders és a Dark Envoy is az RPG-kedvelőket célozza be, előbbi inkább Dragon Age-szerű, utóbbi pedig XCOM-jellegű taktikázással, és bár egyik sem tűnt rossznak, az igazi átütő erőt egyelőre nem érezni bennük. Nem úgy a Unity of Command 2-ben, amely előzményével az évtized elején óriásit ment egyszemélyes projektként. A háborús stratégia folytatása pedig nem kevésbé ígérkezik minőséginek – a második világháború keleti frontja helyett ezúttal a híresebb nyugati csatákra fókuszálva. Ott volt még a The Riftbreaker is, mely egy kicsit twin-stick shooter jellegű, de pont ezért pörgős és látványos akciót nyújtó tower defense, amiben akár még komoly potenciál is lehet. Az idei gamescom „közöm nincs hozzá" különdíjasa pedig a Transport Fever 2 lett, ami – címe ellenére – engem brutál mód nem hoz lázba, de az újdonságokat mutogató prezi meggyőző volt, rengeteg rajongói kérést ültettek be a játékba, mind a megszállottaknak, mind azoknak, akik csak utazgatni-építgetni szeretnek benne, úgyhogy szerintem elégedettek lesztek vele.

Éééés... hamar el is repült ez a két oldal, nagyjából olyan gyorsan, mint az idei gamescom pár napja. Ahol a kicsik és a nagyok is villantottak szép számmal, úgyhogy jó hírem van: a következő egy évben sem nagyítóval kell majd keresgélnünk a jó játékokat. No, ideje nekem is becsatolni magam, lassan landolunk Budapesten... G

drag kedvencei

1. Luigi's Mansion 3
2. Blasphemous
3. Cyberpunk 2077
4. Blacksad: Under the Skin
5. John Wick Hex

gamescom 2019

POKOLIAN ÉLVEZETES

DOOM ETERNAL

[ÍRTA **BÖJTI**] Fémfalak és démonok között, bolygófelszínre vagy a pokolba tartva – a helyszín mindegy, csak a vérengzés számít, aminek során belső szerveket tépek ki, fejeket robbantok szét, miközben zúz a metal és belül gyerekként sikongatok. A 2016-os Doom nekem nem volt a kedvencem, de az Eternalre megérte várni.

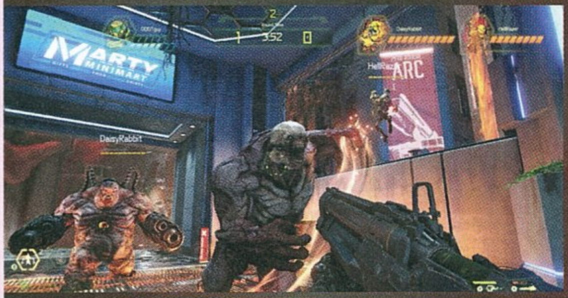
ADATOK

KIADÓ **BETHESDA SOFTWORKS** – FEJLESZTŐ **ID SOFTWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.11.22.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT.**

Hogy miért nem csíptem az utolsó nagy visszatérését ennek a klasszikus szériának? Nem tudnám pontosan megfogalmazni, de a „bemegyek a szobába, hordamódban támadnak a szörnyek, megyek tovább, majd minden kezdődik elölről" játékmechanika nekem nem hozta a megszokott és elvárt Doom-élményt. Emiatt az Eternalhez is szkeptikusan álltam, de a hazai forgalmazónak hála egy gyorsjeggyel felszerelkezve (egyből be is engedtek, miközben háromórás sor állt – csoda, hogy valaki nem tépte le az én fejem is) a gamescomos demó abszolút meggyőzött.

A JÓL ISMERT ÉRZÉS

Az elmúlt hónapokban egyébként is elég sok időt ütöttem el a klasszikus részekkel, amik a mai napig hatalmas kedvencek, így meg sem lepődtem, mikor nekiindulva azt vettem észre, hogy csak zúzok előre, mindenkit elintézek, elismerően bólogatok, elégedetten csettintgetek a körülöttem repkedő testrészeket és véradagokat nézve, mosolygok a pokoli kreatúrák hörgését hallgatva, aztán már ki tudja, hol járok, mikor szól a staff, hogy ideje befejezni, mert kint még mindig vérzuhatagra éhes tömegek várják a bejutást. Amúgy azt gondolom, már a frissített demó végét karcolgattam, mert meglehetősen sok mészárláson voltam túl, de ha csak másodpercek is voltak, muszáj volt felállni. Ilyen ez a popszakma.



POKOLI TRANCSÍR

De hogy pontosan mit is láttam? Nos, mérhetetlen pózőrséget, miközben nagyjából a QuakeConon látott képsorok futottak. Emberünk önigazolás gyanánt magához ragadja egy átlag baka fegyverét, innentől pedig lényegében megállás nélkül, hatalmas adrenalinlöketek társaságában érkezik a móka, ami semmi másról nem szól, mint a brutális harcról. Lövöd az ellenfeleket, odavetődsz hozzájuk, letéped a fejüket a nyakukról, már mész is a következő áldozathoz, majd kaján vigyorral az arcodon zúzod be a mellkasát. Doom Slayer (aka Doomguy) kilövi saját magát egy hatalmas ágyúval, lebegő platformok között áthaladva közelíti meg a következő komplexumot, hogy onnan egy kabinnal nagyjából a pokolig jusson, ahol már mindennel meggyűlik a baja, de leginkább méretes szörnyekkel, akik egy másodpercnyi szünetet sem engedélyeznek.

A háromórás sorban várakozók vélhetően pont oda kívántak bennünket, ahol a Doom játszódik, amikor látták, hogy bemegyünk.

És ez az állandó akció és mozgás adja a Doom Eternal báját, ami miatt nem lehet nem szeretni. A fegyverarzenál kellően változatos, tudunk robbantani, energiával kisütni, lángokkal felégetni – lényegében mindent megtehetünk, amit csak szeretnénk. A zene brutál jó, a látvány szintén, és annyira pörgős az egész, hogy a szád is tátva marad. Nekem legalábbis tátva maradt még kezdeti ellenérzéseim ellenére is.

A Doom Eternal tehát az esztendő egyik legjobb vagy éppen a legjobb lövöldéjének és összességében játékának ígérkezik, ami november végén veszi majd be a boltokat. Glory killekkel, pokoli kreatúrákkal, ahogyan azt már megszokhattuk, sőt el is várjuk. Lényegében erről szól a Doom, az Eternal pedig érezhetően azért készült, hogy feltegye a koronát a 2016-os technológiai fejlődésre, immáron még szórakoztatóbb és csiszoltabb játékmenettel, sokkal nagyobb változatossággal. Nem is kétséges, hogy pokoli szeretettel várjuk a megjelenést. G

NEM RÓZSASZÍN, NEM PÁRDUC, DE NYOMOZ

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

gamescom 2019

[ÍRTA DRAG] Aki szeret virtuálisan nyomozni, az mostanában kiélhette magát, hiszen kettővel ezelőtti teljes játékunk (Agatha Christie: The ABC Murders) mellett ott volt a The Sinking City is a közelmúlt megjelenései között. Hamarosan pedig itt a legújabb jövevény, amely igazán különleges darabnak ígérkezik.

ADATOK

KIADÓ **MICROIDS** – FEJLESZTŐ **PENDULO STUDIOS** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.05.**

A reneszánszát élő képregényőrület szerencsére itthon is kinőtte már magát annyira, hogy nemcsak a legnépszerűbb Marvel- és DC-hősök számítanak ismertnek, de talán még így is kevesen vannak azok, akik hallottak a Blacksad című spanyol alkotásról, amely antropomorf karaktereivel és erős noir jellegével már első pillantásra is egyedi hangulatot sugároz. Az „emberszabású" macskadetektív, John Blacksad sztorija hamarosan egy teljesen eredeti játékfeldolgozás formájában is átélhető lesz – ez volna a Blacksad: Under the Skin, melyet közel egy órán keresztül nyúzhattunk a gamescomon.

ÁLLATI NYOMOZÁS

Az már rögtön az első percben kiderült, hogy cseppet sem könnyű a magánnyomozók élete az ötvenes évek New Yorkjában, a Blacksad: Under the Skin általunk kipróbált demója ugyanis egyből egy QTE-szekvenciával indított, melyben egy erősen feldühödött orrszarvú rontott be az irodába, aki néhány kimondottan kompromittáló fotó miatt került bajos helyzetbe.

Ha rosszul reagálunk az előrántott fegyverre, akár meg is halhatunk, ugyanakkor a spanyol Pendulo Studios játéka nem a reflexekről, sokkal inkább a döntésekről szól, a modern kalandjátékokhoz hűen ugyanis folyamatosan választási lehetőségek elé kerülünk, melyek egy része pusztán a beszélgetéseket teszi változatosabbá és személyesebbé, ugyanakkor a karakterek közötti kapcsolat is rengeteg ponton tud elágazni.

Blacksad nagy cica, a morcos arc jelzi, hogy nincs már ahhoz hozzászokva, ha a gazdik önhatalmúlag kizárják őt a házból.

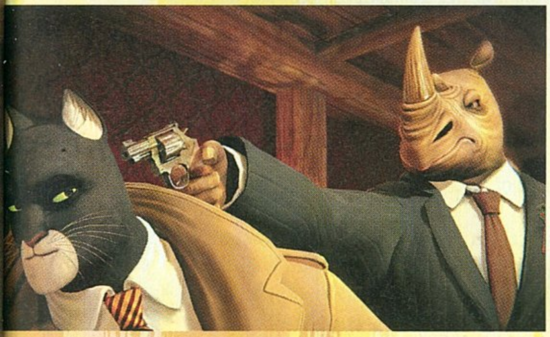
A sztori mozgatórugója persze nem ez a verekedés, hanem egy különös eset: meghal egy boxterem tulajdonosa, a klub sztárja pedig szőrénszálán eltűnik – mindez egymástól függetlenül, ugyanakkor egy napon belül. A gyanút tovább erősíti, hogy az öngyilkosságnak beállított eset messziről bűzlik a fura részletektől, így hát Blacksadre – vagyis a játékosra – vár a feladat, hogy felgöngyölítse az ügyet.

KOMÓTOS KRIMI

A Blacksad: Under the Skin egy teljesen 3D-s kalandjáték, térbeli mozgással, ugyanakkor kellett egy kis idő, amíg megszoktam a játék ritmusát, a macskapajtást ugyanis csak meglehetősen visszafogott tempóban tudjuk terelgetni a helyszíneken. Szerencsére maguk a pályarészek nem túlságosan nagyok, meg persze az alaposság

Az már a demóból is kiderült, hogy a többi karakterrel ápolt viszonyunk tényleg befolyásolja a történteket, hiszen azok után, hogy nem hagytuk megvesztegetni magunkat orrszarvú barátunk által, elég komoly bajba kerültünk a nyomozás

A játék alapjául szolgáló képregény 2000-ben indult útjára, és eddig öt kötet jelent meg belőle, melyek már magyar nyelven is kaphatók.



is elengedhetetlen a kutakodás során, hiszen legtöbbször a nyomozást előre gördítő részletek sem a legnyilvánvalóbb helyeken bujkálnak, de néha kicsit vontatott tud lenni a keresgélés ebben az igencsak komótos megvalósításban.

Ahogy gyűlnek a nyomok, úgy bővül egyre több olyan információval noteszünk is, melyekből aztán hosszú távon – a Sherlock Holmes-játékokhoz hasonlóan – komolyabb következtetéseket is levonhatunk. A maximalisták számára pedig különösen ajánlott az alapos kutakodás, Blacksadnek ugyanis egy jókora matricás albuma is van, sportolók gyűjthető fotóival.

során. Ezek pedig tényleg valós elágazásokat jelentenek, hiszen, ha hihetünk a fejlesztőknek, akkor hat különböző befejezése lesz a játéknak.

Játékmenet szintjén a nyomozás-kutakodás, a feszült, döntésekkel teli párbeszédek és az óvatosan adagolt QTE-k hármasára épít a Blacksad: Under the Skin, amely az erős alapanyag miatt mindenképpen figyelemre érdemes a műfaj kedvelői számára. Az egyedi karakterek, a jóféle szinkronhangok és az ütős noir stílus egyvelege ugyanis egy baromi hangulatos és egyedi nyomozós játékot sejtet. Reméljük, az eddigi nyomok nem hazudnak! G

gamescom 2019

A ROCKSZTÁR VISSZATÉR

SUDA51-INTERJÚ

SZUDA GÓICSIVEL, A KILLER7, A NO MORE HEROES ÉS A SHADOWS OF THE DAMNED SZÜLŐATYJÁVAL BESZÉLGETTÜNK

[IRTA **DRAG**] Rendre nagy szónak számít, ha a japán játékfejlesztés kisebb-nagyobb legendái Európába látogatnak, hiszen a gamescomhoz hasonló rendezvényeken jóval nehezebb találkozni velük, mint nyugati kollégáikkal. Nekünk azonban most megadatott a lehetőség: a Grasshopper Manufacture feje, Suda51 látott vendégül minket.

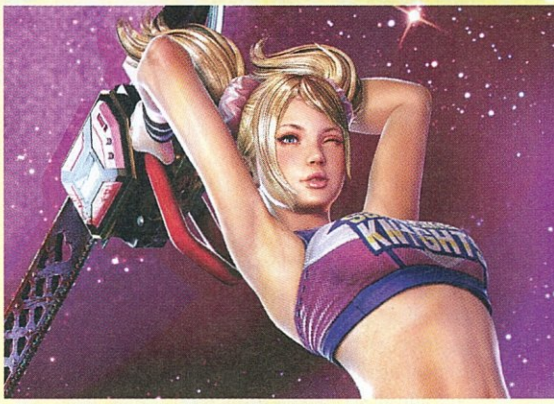
Bár akkoriban már közel sem számított újoncnak, Szuda Góicsi – művész- és ismertebb nevén Suda51 – a kétezres évek közepén extravagáns stílusú játékaival valóságos rocksztárként robbant be a videojátékok világába, kezdve a hírhedt Capcom Five egyik tagjaként jókora reflektorfényt kapó killer7-nel, majd a Wii egyik külsős zászlóshajójává váló No More Heroeszal. Ezeknek a címeknek hála sokan felfedezték maguknak korábbi játékait, a The Silver Case-t és a Flower, Sun, and Raint, a japán dizájner a későbbiekben pedig olyan darabokkal erősítette tovább hírnevét, mint a Shadows of the Damned vagy a Lollipop Chainsaw. Suda mester az elmúlt években kicsit visszavonult a színfalak mögé, és inkább producerként és íróként tevékenykedett – sokan talán nem is tudják róla, hogy bizony magyar kapcsolódási pont is akad vele kapcsolatosan, ő is ott volt ugyanis a Digital Reality-féle Sine Mora producerei között. Lényeg a lényeg: sokan talán már le is írták Sudát, mondván túl van a zenitjén, ő azonban ezt most minden erejével készül megcáfolni, hiszen azok után, hogy nemrég leszállította a Travis Strikes Again: No More Heroest, már nagyban dolgozik a No More Heroes-széria harmadik számozott felvonásán is – pár „mellékes" meló, na, meg persze stúdiója, a Grasshopper Manufacture egyengetése mellett. Szerencsére azonban így is maradt ideje arra, hogy ellátogasson az idei gamescomra, mi pedig meg is ragadtuk az alkalmat, melynek eredményét a továbbiakban olvashatjátok egy interjú formájában.

Az elmúlt években rendező helyett inkább íróként és producerként vállaltál szerepet a játékaidban, idén azonban direktorként tértél vissza, előbb a Travis Strikes Againnel, majd a nemrég bejelentett No More Heroes 3-mal. Mint rendező, mi volt az oka ennek a szünetnek?
Nagyjából tíz évvel ezelőtt elkezdtünk közösen dolgozni az EA-vel, és abban az időben elég sok projektre álltam rá, emiatt pedig képtelenség volt csupán egyre fókuszálni, nem volt lehetőségem erre. Az időm nagy részében a Grasshopper Manufacture elnökeként kellett tevékenykednem. Mióta azonban a GungHo Online Entertainment felkarolt bennünket, sok mindent ők intéznek nekünk, ezért én is jobban tudok foglalkozni a munka kreatív oldalával. Emellett szintén ez idő tájt történt, hogy a különféle játékexpókon testközelből szembesültem az „indie boom"-mal és az olyan játékokkal, mint a Hotline Miami, amit lényegében két ember készített, és aminek hála azt gondoltam, hogy ez mekkora királyság! Szóval láttam, hogy ez a következő nagy dolog a játékiparban, ami rendkívüli mód inspirált engem, hogy visszatérjek és ismét alkossak.

A közelmúltban jelentették be a Project Infinito nevű kezdeményezést, melynek keretein belül egy japán és egy olasz egyetem diákjai fognak közös projekteket készíteni az irányításod alatt. Ezt az ötletet is az indie sikerek motiválták, látván, hogy pár fős csapatok is képesek kiemelkedő játékokat alkotni?
Ami miatt elgondolkodtam ezen a projekten, az az volt, hogy régen egy Human Entertainment nevű cégnél dolgoztam, amelyen belül elsők között tanították játékfejlesztést, és az ottani osztályok Super Nintendo-játékokat készítettek. Tulajdonképpen ez volt a diplomamunkájuk, ezáltal pedig úgy érkezhettek meg a játékiparba, hogy már volt tapasztalatuk, nem pályakezdőként kellett állást keresniük. Ez olyasvalami, amiről mindig is úgy gondoltam, hogy nagyon király ötlet, és úgy éreztem, hogy érdemes lenne folytatni, mert fontos, hogy a játékiparban dolgozók a jövőre is tekintettel legyenek.

Ami pedig az Infinito projektet illeti, két egyetemen is tanítottam, a Vantanon Japánban és a Vigamuson Olaszországban, és ebből jött az ötlet, hogy lehetne egy együttműködés, mint anno a Humannél. Számomra ez az egyetemi projekt elég hasonló elven működik, mint az indie játékfejlesztés napjainkban, és a jövőben egy jó alapot biztosíthat az iparág számára.

A Travis Strikes Again mostanában jelent meg, jön a Complete Edition kiadás is, mindemellett pedig nemrég jelentették be a No More Heroes 3-at is. Mennyire nehéz

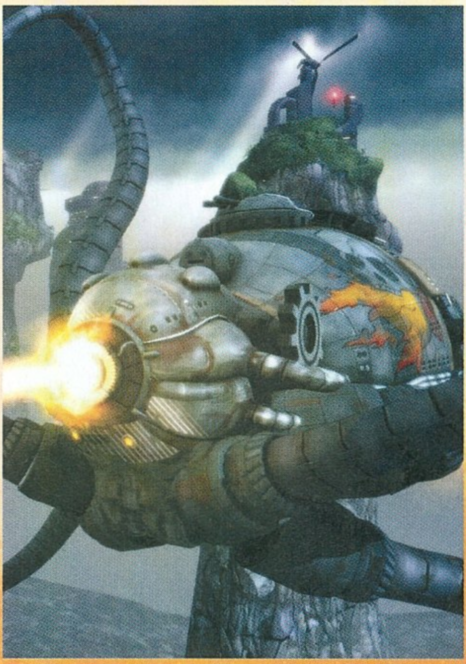


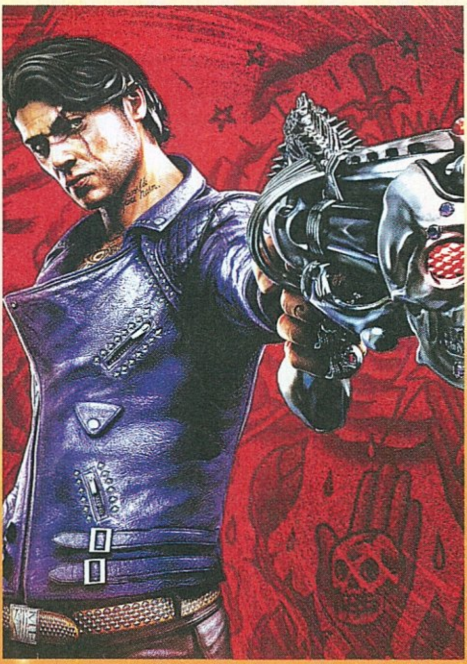
kreatív és játékdizájn szempontból előrukkolni két játékkal egyazon franchise-on, valamint ennyire rövid időn belül?
Ami ezt a mostani helyzetet illeti, úgy gondolom, elengedhetetlen volt, hogy ez a két játék ennyire közel jelenjen meg egymáshoz, mivel a No More Heroes legutóbbi számozott epizódja kilenc éve jelent meg, ami egy igen jelentős űr. Ezért úgy gondoltam, hogy mielőtt nekiesnénk a harmadik résznek, érdemes kicsit próbálgatni a dolgokat, újból közel kellett kerülnünk a franchise-hoz. Mi is ez a játék valójában? Kicsoda Travis? És miről szól az ő története? A Travis Strikes Again célja tehát tulajdonképpen az volt, hogy mind a játékosok, mind pedig mi magunk megismerkedjünk újból a játékkal. Emiatt pedig rengeteg féle dolgot beledobáltunk, azt remélve, hogy ezáltal nemcsak hozzám kerül közelebb a franchise, hanem a játékosok egy új generációját is megismertethetjük azzal, hogy milyenek is valójában a Grasshopper játékai. Most, hogy megjelent, úgy érzem, hogy sikerült egy hidat képeznünk a második és harmadik rész között – mindig is el akartam készíteni a folytatást, de úgy érzem, hogy előtte szükség volt erre a felvezetésre.

Az előző generációban sokan azon a véleményen voltak az iparágból, hogy a japán játékfejlesztés általánosságban elég rossz képet mutat. Ugyanakkor, ha vetünk egy pillantást arra, hogy a kritikusok által melyek 2019 legmagasabbra értékelt játékai, akkor azt látjuk, hogy ezen címek többsége Japánból származik. Mit gondolsz, mi változott az elmúlt években?
Hogy mi változott? Bizonyos szempontból semmi sem változott. Úgy gondolom, hogy a japánoknál alapvetően az a filozófia, hogy megpróbálják folyamatosan tökéletesíteni a játékaikat és a sorozataikat, folyamatosan visszatérve ugyanahhoz a játékmenethez, és jobbá, érdekesebbé tenni. Néhány évvel ezelőtt azonban szerintem volt egy időszak, amikor a japán fejlesztők a nyugati játékfejlesztés felé fordultak, látván, hogy náluk mennyi sikeres cím van, és azt gondolták, hogy nekik is le kell másolniuk ezeket. Az ő példájukból próbáltak kiindulni, megpróbálva megfejteni, hogy pontosan mi tette ezeket a játékokat sikeressé, és átemelve ezeket az elemeket a japán fejlesztésekbe. Talán ez volt az az időszak, amikor nem mentek annyira jól a dolgok, ugyanakkor azóta megjelentek olyan játékok, amik nagyon „japánosak" voltak, mégis világszintű sikereket tudtak elérni. Szerintem a japán játékfejlesztés azért tudott újból visszatérni a helyes útra, mert ahelyett, hogy a nyugati játékokból merítenénk, elkezdtünk újból arra koncentrálni, amiben mi vagyunk jók, amiket mi tanultunk, az új elemek helyett inkább arra fókuszálva, hogy a már meglévő dolgokat tökéletesítsük a végletekig.

Killer7, Shadows of the Damned, Lollipop Chainsaw – csak néhány játék azok közül, melyek eddig még nem kaptak folytatást. Van esély arra, hogy ezek közül valamelyikhez esetleg később visszatértek majd? Ha lenne rá lehetőség, legszívesebben melyiken dolgoznál újból?
Hú… ez egy nagyon nehéz kérdés, de megpróbálok válaszolni. A felsorolt játékok közül például a Shadows of the Damned olyan, aminek bizonyos elemeit tovább vittük a Travis Strikes Againbe. Szóval vannak bizonyos részletek, amik tulajdonképpen tovább élnek más játékokban, de ami a Shadows of the Damnedet illeti: nagyon szeretnék egy új részt készíteni, ugyanakkor nagyon nehéz feladat lenne nekiállni a folytatásnak… de nagyon jó lenne! A Lollipop Chainsaw is olyan játék, aminek a rajongói rengeteget könyörögnek egy folytatásért, de ha egyet kellene választanom, akkor talán a Shadows of the Damned lenne az.

Köszönjük az interjút!





gamescom 2019

KÉT VILÁG KÖZÖTT

CYBERPUNK 2077

[ÍRTA BÖJTI] Mivel tavaly egy címlappal és egy komoly terjedelmű cikkel nagyjából az összes lényeges összetevőről lerántottuk a leplet, azóta pihenni hagytuk a Projekt RED alkotását, amiről a honlapon természetesen minden fontos hírt megosztunk. Az idei gamescom után a lengyel fejlesztés azonban ismét megérdemli a figyelmet.

ADATOK

KIADÓ **CDPR** – FEJLESZTŐ **CDPR** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2020.04.16.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT.**

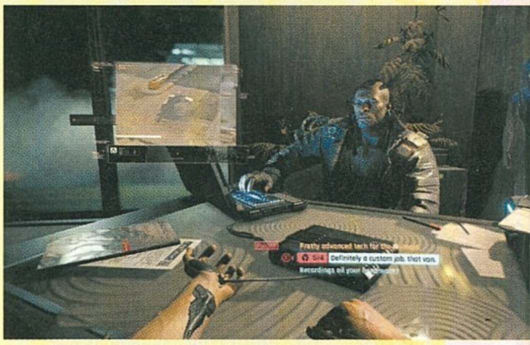
A gamescomon a CDPR részlegét egyébként mindig érdemes felkeresni, elvégre már a The Witcher 3 idejében is nagyszerű volt a hangulat a prezentációk során (sőt, akkoriban egy magyar PR-os vezette a bemutatókat, így rendszeresen nagy örömmel fogadta a hazai újságírókat, egyből sörrel kínálva őket), ez a szemlélet pedig azóta is megmaradt. Ami változás történt, az a szörnyes, fantasy dizájn lecserélése a cyberpunkos kocsmabelsőre (természetesen mindenféle üdítővel, sörrel, falfirkákkal vagy akár egy gitárral), illetve a belső tér megnövelése, amivel immáron még több néző ülhetett be a több mint 40 perces bemutatóra. A játék ott futott előttünk, egészen elképesztő vizuális minőségben, így a teljesen elsötétített teremben a vicces megjegyzéseken túl leginkább az újságírók rendszeres álmélkodása, felhördülése hallatszott egy-egy igazán kiemelkedő pillanatban. Ilyenekből pedig bőven kaptunk, pláne, hogy a demó nyilvánosan még nem került ki, maximum az E3-on jelenlévők egy része láthatta, így a legtöbb kölni látogatónak is újdonság volt.

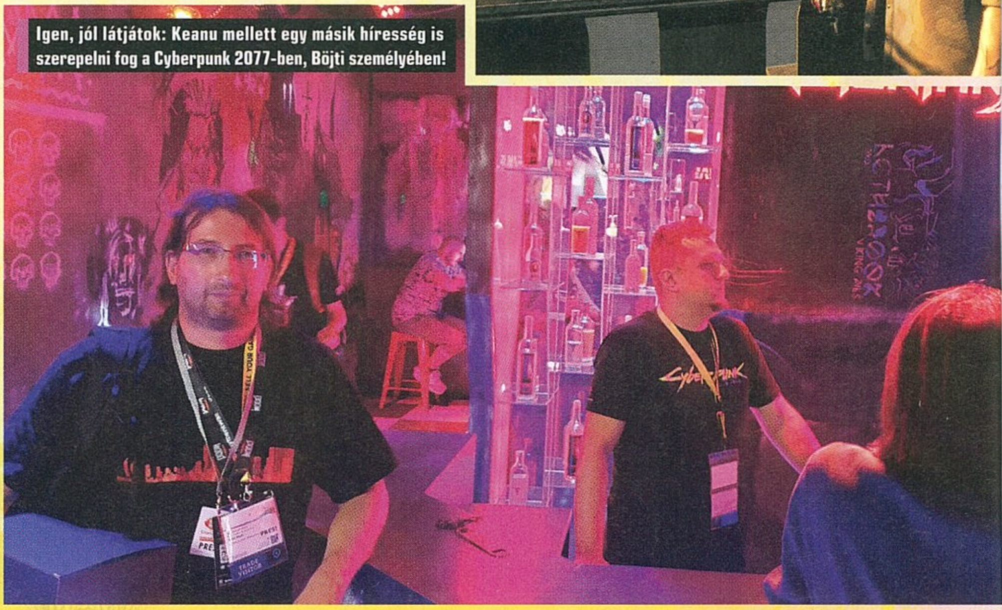
MOTORON ÉS IDEGEN HELYEKEN

A háromnegyed órás bemutató részben a világ, a város és az abban élő emberek bemutatására összpontosított, miközben a fejlesztő a belső nézetes játék rengeteg aspektusát megmutatta, mindemellett a buildnek köszönhetően két eltérő karakter képességeit is kamatoztathatta. A játékmenet már önmagában éppen eléggé összetett, de azon is simán el lehet ámulni, hogy Night City mennyire hatalmas és nyüzsgő. Miközben például az első beszélgetések zajlottak, a háttérben egy helikopterből lőtték szét egy nagyobb épület egyik emeletét – nos, vigyázni kell, hogy a közműdíjakat időben fizessük, mert ha hátralékunk van, a szolgáltatók bizony nem szórakoznak.

A főszereplő amúgy egy henteshez tartott, hogy onnan szerezzen meg egy küldetést, minek során a rendszerre kötve várta az instrukciókat, néha Johnny Silverhand monológjaival tarkítva, aki egy skizofrén kivetüléshez hasonlóan kommentálja az eseményeket. A karakter ezután motorra pattanva (alig várom, hogy egy vasparipán ülve járhassam be a várost – nagyon menő a látvány, meg persze az érzés) jutott el a következő pontra, egy magára hagyott áruházhoz, amelynél bandaaktivitást tapasztaltak, ahhoz pedig, hogy eljussunk a számunkra fontos személyhez, ezt a missziót muszáj teljesíteni. Természetesen választhatunk, milyen eszközökkel élünk, elvégre egy kigyúrt harcossal lőpárbajba és folyamatos akcióba is keveredhetünk, sőt a rögzített sentryket megragadva és helyükből kitépve még brutális gépágyúkkal is ritkíthatjuk az ellent, de ha az szimpatikusabb, meghekkelhetjük a rendszert, a riasztókat és kamerákat, illetve a már említett sentry gunokat, hogy utána lopakodás közben intézzük el az utunkba kerülő alakokat.

Persze van főellenfélharc, meg mindenféle nehezítés, rengeteg nagyobb és szívósabb opponens, aki aztán jól alánk tesz, ha lehetősége van rá, illetve a teljes játék a választásokról és a szabadságról szól. Lényegében ez nem meglepő a legnagyobbak közé jutott The Witcher 3 után, amihez képest a Cyberpunk 2077 azért eléggé más stílust, azonban ezzel együtt is azonos minőséget képvisel. És még mindig nem láttunk egy csomó mindent, elvégre a demóban, aminek egy része elvileg a játék fele-háromnegyede környékén játszódott, előkerült egy virtuális valóság is, amibe bekapcsolódva további kalandokra lehet számítani. Mi mindenesetre várjuk szeretettel, akár a jövőbeli, futurisztikus városról, akár a mátrixon belüli túlélésről van szó, de sajnos messze még a 2020 tavaszára esedékes megjelenés.





Igen, jól látjátok: Keanu mellett egy másik híresség is szerepelni fog a Cyberpunk 2077-ben, Böjti személyében!

A KÖR BEZÁRUL

RGG STUDIO-INTERJÚ

SZATÓ DAISZUKÉVEL, A YAKUZA-SOROZAT PRODUCERÉVEL ÉS A YAKUZA 3 DIREKTORÁVAL BESZÉLGETTÜNK

gamescom 2019

[ÍRTA DRAG] Már a gamescom előtti hetekben is lehetett hallani olyan szóbeszédeket, hogy valami új készül a Yakuza-csapat háza táján, a kölni expón pedig megtörtént a bejelentés, melynek kapcsán lehetőségünk adódott egy interjúra, aminek során fény derült néhány érdekességre és extra infóra.

Szató és Suda51 után nincs mese, be kell vallani, hogy drag a PC Guru csapatának legmenőbb arca, aki igazi legendákkal találkozik.

Nincs könnyű dolguk azoknak, akik a komplett Yakuza-szériát be szeretnék pótolni, hiszen még a számozott epizódok is több platformon és generáción ívelnek át. Mindez azonban PS4-en most megváltozik, hiszen az idei japán megjelenés után végre Európába is ellátogatott a sorozat harmadik része, illetve még idén érkezik a negyedik, 2020 elején pedig az ötödik is, méghozzá újrahangszerelt formában, full HD (1080p/60 fps) minőségben. Ennek kapcsán volt lehetőségünk beszélgetni a Yakuza producerével és a harmadik rész direktorával, Szató Daiszukével.

Milyen formában és mikor számíthatunk a régi-új Yakuza-játékokra?

Először is lesz egy komplett csomag, benne a Yakuza 3-4-5-tel, amely február 11-én fog megjelenni. Az előrendelők azonban már most megkapják a Yakuza 3-at, a Yakuza 4 október 29-én várható, a Yakuza 5 pedig ugyanakkor érkezik, mint a The Yakuza Remastered Collection.

Amíg a Yakuza Kiwami-játékok remake-ek voltak, addig ezek „csak" remastered változatok lesznek. Mi áll ennek a hátterében?

A korábbi részek nem voltak elérhetőek PS4-re, a Yakuza 0-val azonban a rajongóbázis megnőtt, most pedig már a Yakuza 0, a Yakuza Kiwami 1-2 és a Yakuza 6 is elérhető a platformon. Ugyanakkor ezen rajongók közül sokan csak PS4-gyel rendelkeznek, emiatt nincs lehetőségük bepótolni a korábbi részeket. Ez volt az oka az újrakiadásnak. Ami pedig azt illeti, hogy az 1 és a 2 esetében miért nem készült remake: ezek még PS2-re jelentek meg, így kissé régiesek, amit a PS4-játékosok már nem biztos, hogy élveztek volna. Míg a 3-4-5 később, PS3-ra jelent meg, HD minőségben, modernebb játékmenettel, ami miatt úgy éreztük, hogy kellően élvezetesek lesznek PS4-en is. Ez az egyik ok, a másik pedig, hogy ha remake-elni szeretnél egy játékot, az címenként nagyjából egy évet vesz igénybe, ami a Yakuza 3-4-5 esetében három évet jelentene. Mi azonban inkább arra szeretnénk használni az erőforrásainkat, hogy új produkcióval rukkoljunk elő, ezért döntöttünk a remaster mellett.

A Yakuza 3 eredeti PS3-as verziójának nyugati változatában volt némi kivágott tartalom. Számíthatunk esetleg arra, hogy ezek visszakerülnek?

Igen, a Yakuza 3-ból kivágtunk bizonyos dolgokat, mint a madzsong vagy a sógi, mert úgy éreztük, hogy a nyugati világ ezeket nem biztos, hogy értené. Viszont sokan panaszkodtak emiatt, ezért a remaster verzióba bekerült egy tutorial mód ezekhez a tartalmakhoz is, így a játékosoknak az éles partik előtt lesz lehetőségük alaposabban is megtanulni a szabályokat.

Milyen egyéb újdonságokra számíthatunk a PS4-verzióktól?

Az egyik fontos változás az angol fordítás, az Atlus ugyanis nagyon jó munkát végzett a Kiwami és a Yakuza 6 esetében, ezért ismét velük dolgoztunk együtt a lokalizáció és a szinkronmunka során. Emellett – különösen a Yakuza 3 esetében – bizonyos kifejezéseken is változtatni kellett, például olyan témákban, mint a nemi identitás. Miután tíz éve már annak, hogy megjelent az eredeti változat, és amik akkoriban megállták a helyüket, azok nem biztos, hogy manapság is politikailag korrektnek mondhatók.

A PS2-es és PS3-es időkhöz viszonyítva most milyennek látja a Yakuza-franchise európai népszerűségét?

Úgy érzem, hogy vannak az igazi old school rajongók, akik már a PS2-es időkből követnek bennünket, ugyanakkor a Yakuza 0-val rengeteg „újonc" is csatlakozott. De ennél pontosabb adatokkal nem szolgálhatok.

Mit tartogat a sorozat jövője? A leendő folytatások mellett van esély olyan mellékszálakra, mint például a PS3-ra megjelent zombis spinoff, a Yakuza: Dead Souls?

Igen, látok rá esélyt. Szeretek én is kitörni a szokásos rutinból és valami mással is foglalkozni, már csak az élvezet miatt is, ezért nagyon szívesen készíteném újra valami hasonlót.

Köszönjük az interjút!

MÉLABÚS KINCSKERESŐK

GLOOMHAVEN

ADATOK

KIADÓ **ASMODEE DIGITAL** – FEJLESZTŐ **FLAMING FOWL STUDIOS** – MŰFAJ **TÁRSASJÁTÉK-ADAPTÁCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.07.17.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8200 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] **Az Asmodee újabb sikeres társasjátékot terelt a digitális mezőkre. Ezúttal a dungeon crawlerek rajongói örülhetnek, na meg azok, akik ilyen-olyan okból kénytelenek voltak kihagyni napjaink egyik nagy klasszikusát. Például azért, mert egy szerv árát kérik el érte.**

A társasjátékok abszolút centrumának számító BoardGameGeek valamelyik listájára felkerülve előkelő helyet szerezni önmagában is nagy eredmény: amikor egy évben félezernél is több társas jelenik meg, a masszív tömegből kitűnni igazi sziszifuszi munka. A 2017-es Gloomhaven ezzel viszont annyira nem elégedett meg, hogy jelen sorok írásakor megtalálható a stratégiai, a tematikus, valamint az általános listán is – mind a háromnál az első helyen. Három éve. Gyakorlatilag folyamatosan. Azaz nem költői túlzás azt állítani, hogy ez minden idők egyik legjobb társasjátéka, és aki az ára, a komplexitása vagy az egyéb paraméterei miatt eddig nem ugrott bele, most szinte ingyen* (*25 euró) megnézheti, hogy két évvel ezelőtt mégis miért őrült meg a társasjátékvilág.

KATA-KOMBA

A korai hozzáférésben elérhető digitális változat ugyanis a táblás eredeti hű feldolgozása kíván lenni, azaz nagyvonalakban teljesen megegyezik azzal. Kettő, maximum négy zsoldost irányítva kell járnunk a dungeonöket, megküzdve az ott található szörnyekkel, eközben aranyra, felszerelésre, tapasztalatra téve szert.

Itt tulajdonképpen mást sem csinálunk, mint megküzdünk mindenkivel, aki az ellenséges oldalon áll. Az apróbb termekre szeparált, véletlenszerűen generált világ hatszögekre osztott terepasztalként elevenedik meg. Ezen helyiségekben mindig kiszámíthatatlan, hogy hány ellenfél lesz, és azok pontosan milyen típusúak, és ez adja a Gloomhaven varázsát – na meg az, hogy a játék szíve és lelke, a harcrendszer mennyire elképesztően mély, és milyen komoly taktikázási lehetőségeket rejt magában.

Ahelyett ugyanis, hogy pusztán a számok, az egyes karakterek statisztikái döntenének a végkimenetelről, a Gloomhavent egy különleges kártyarendszer mozgatja. Az irányított hősök körönként kettőt vetnek be, és ezen lapok kettő, egy felső és egy alsó részre oszlanak. Ezek használata nem kerül manába vagy egyéb pontba, és még csak a rajtuk szereplő hatások tényleges elhasználása sem kötelező (de a kártya mindenképp a dobópakliba kerül), azonban az egyik oldal kiválasztása valamelyik kártyán automatikusan kötelez a második kártya ellentétes oldalának használatára. Azaz ha az első lapon a felső tulajdonságot választjuk, a másikon kötelezően az alsó fog aktiválódni – vagy épp fordítva.

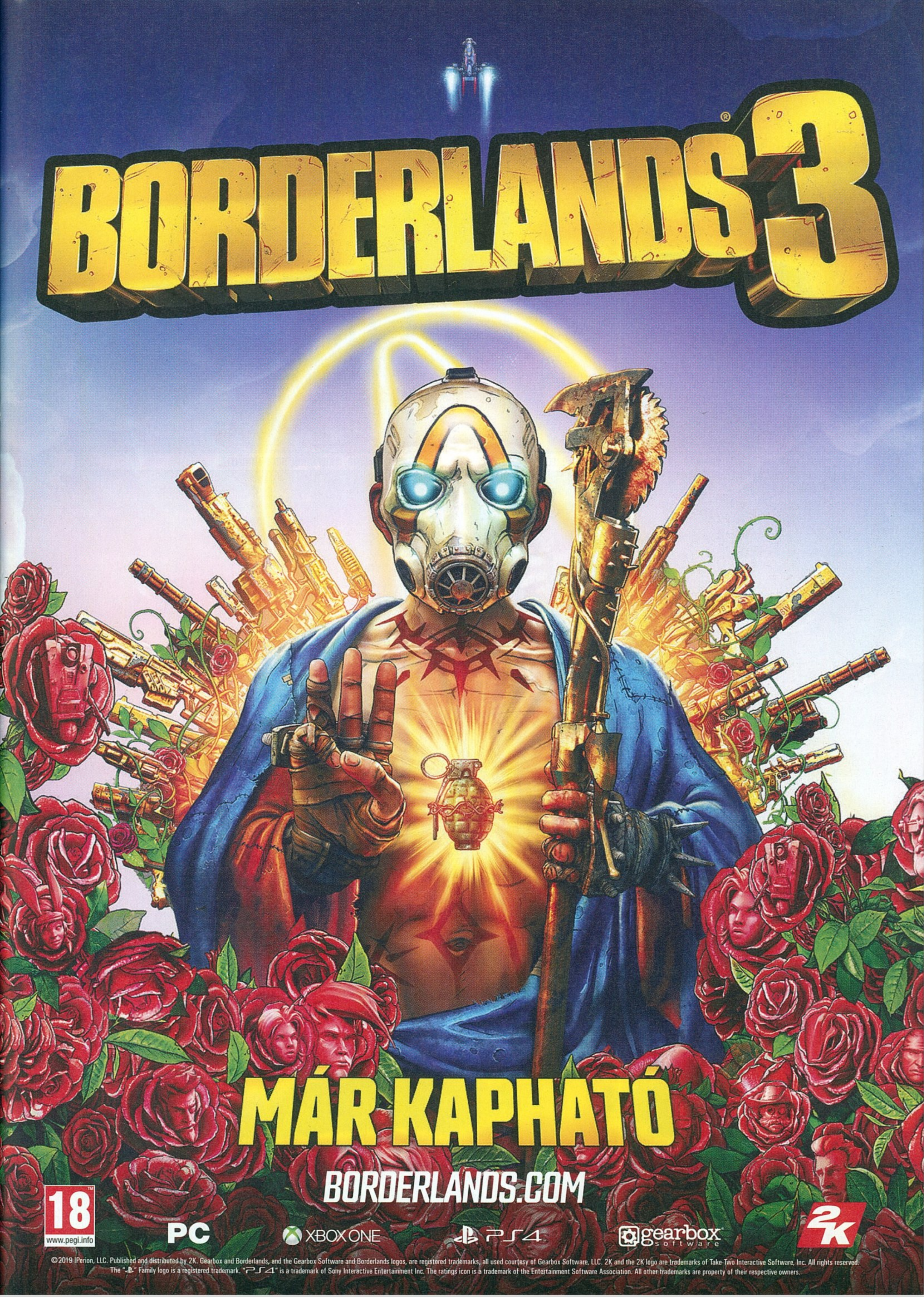
> **A Gloomhaven idén ősszel végre magyarul is megjelenik: a Gémklub a hazai kiadást valamikor az év végére tervezi, 42 990 forintos áron kínálva ezt a modern klasszikust.**

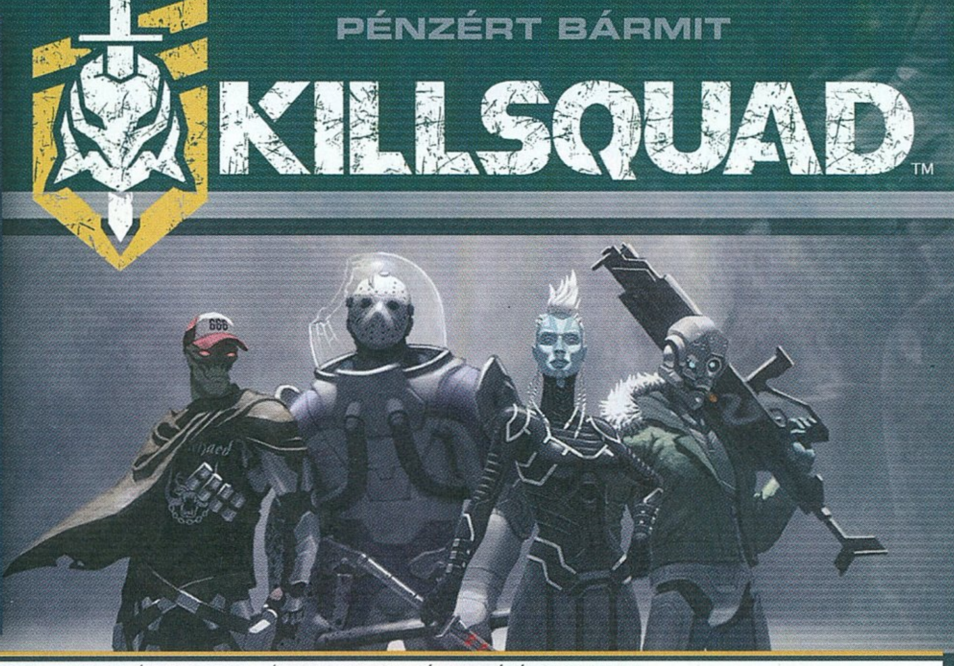
CSAK ÉSSZEL

Miért van ennek jelentősége? Mert a körökre osztott harcrendszer ellenére a körülmények folyamatosan, dinamikusan változnak: arrébb mozdulnak az ellenfelek, gyógyulnak, támadnak vagy használják a maguk különleges képességét, és emiatt sokszor teljesen újra kell gondolnunk a több körre előre eltervezett stratégiát. Már csak azért is, mert az esetleges sérülést akár fel is foghatjuk, ha kártyákat áldozunk be, melyek véglegesen is kikerülhetnek a meccsből. Ha pedig kifogyunk, azonnal búcsút inthetünk a hőseinknek és így a győzelemnek is.

Ezen előzetessel viszont tényleg csak a felszínt kapargattuk. A Gloomhaven egy extrémen összetett, brutálisan komplex játék tud lenni, amelybe mégis gyorsan és élvezetesen bele lehet tanulni. Idő lesz rá, a digitális változat a korai hozzáférés első szakaszában csak egy randomizált kaland módot tartalmaz, a szinte végtelen változatossággal rendelkező kampány, a multiplayer, sőt még a tényleges tartalom (karakterek, kasztok, tárgyak) is csak később érkezik, így 25 euróért jelenleg leginkább csak a fejlesztést tudjuk támogatni. És ismerve az eredetit, ezzel nem zsákbamacskát veszünk, hanem egy modern klasszikust!

Ebből baj lesz! Tudtam, hogy inkább a Gazdálkodj okosan!-nál kellett volna maradni, csak hát azt nem találtam a Steamen.


BORDERLANDS 3
MÁR KAPHATÓ
BORDERLANDS.COM
18
www.pegi.info
PC
XBOX ONE
PS4
gearbox software
2K
©2019 IPerion, LLC. Published and distributed by 2K. Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos, are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved.
The "PS" Family logo is a registered trademark. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



[ÍRTA **STEELSAINT**] **IGEN ÉRDEKES MIXET RAKOTT LE AZ ASZTALRA A NOVARAMA CSAPATA. A KILLSQUAD CÍMŰ ALKOTÁSUKBAN UGYANIS AZ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKOK ÉS A MOBA-K STÍLUSJEGYEI KEVEREDNEK EGYMÁSSAL. A VÉGEREDMÉNY PEDIG EGY KIFEJEZETTEN KELLEMES PROGRAM, MELY BÁR KORÁNTSEM HIBÁTLAN, ÍGY IS ÚJ SZÍNT VISZ AZ ARPG-K ZSÁNERÉBE.**

ADATOK

KIADÓ **NOVARAMA** – FEJLESZTŐ **NOVARAMA** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.07.16.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8200 FORINT**

A Novarama csapata egy 2003 óta működő spanyol stúdió, melyet eddig legfőképp a PSP-re, PS3-ra és PS Vitára megjelent Invizimals-játékok kapcsán ismerhettünk. Most viszont maguk mögött hagyták a Sony konzoljait, és helyette PC-re hozták el legújabb alkotásukat, mely egy igen érdekes átmenet a műfajok között. A Killsquad ugyanis az akció-szerepjátékok zsánerébe próbál némi friss vért csempészni, méghozzá a MOBA-kból ismerős elemek beemelésével.

VÉRZIVATAROS JÖVŐKÉP

A Killsquad a jövőbe kalauzol el minket, ahol az emberiség már régen kijutott a csillagok közé, itt azonban nem várt rá más, csak káosz és pusztítás. Az űrben ugyanis egymást érik a profitért tulajdon anyjukat is eladni képes, pénzéhes megavállalatok, akik véreskezű zsoldosokból verbuvált halálbrigádokkal végeztetik a piszkos munkát. Egy ilyen zsoldost alakíthatunk mi is, ahogy egyedül vagy maximum három barátunkkal karöltve próbáljuk minél jobban megszedni magunkat a különféle küldetésekből. Legyen szó akár mutáns lények levadászásáról, akár értékes rakományok kimentéséről, semmitől sem riadunk vissza, egészen addig, amíg jó pénz van a dologban.

A játékban jelenleg négy karakter érhető el, mindegyik saját képességekkel és egymástól gyökeresen eltérő játékstílussal. Troy, a lőszercsempész, két revolverével például távolról szeret vitézkedni, míg Kosmo, az élőholt űrhajós, hatalmas kalapácsával inkább a közelharcban érzi otthon magát. Hozzájuk csatlakozik még a törékeny, de villámgyors és halálos Cass a kardjával, valamint Zero, a meghibásodott medikus droid, aki lézere mellett csapdáival és elsősegély csomagjaival támogathatja a csapatot.

A Killsquadon pedig érződik, hogy a fejlesztők igen alaposan átgondolták és közel tökéletesre csiszolták mind a négy karakter képességeit és stílusát, így bármelyiket is választjuk, mindig más és más játékélményben lesz részünk. Ezenkívül pedig érdemes lehet még megjegyezni, hogy nem mindegyik hős állja meg a helyét egyedül, így jelentősen megkönnyíthetjük életünket, ha Troy vagy Cass karakterével vetjük bele magunkat a szóló küldetésekbe, Cosmót és Zerót pedig meghagyjuk a kooperatív mókára.

AKKOR CSAPJUNK ODA!

A Killsquad játékmenete meglehetősen egyszerű, könnyen tanulható. Kampány nem található a játékban, helyette egy menüből választhatjuk ki, hogy melyik karakterrel szeretnénk játszani, és melyik megbízást akarjuk elfogadni. Miután ezzel megvagyunk, egyből indíthatjuk is a missziót, vagy várhatunk, amíg a gép talál mellénk társakat. Ez utóbbi azért el szokott tartani egy kis ideig, főleg akkor, ha nem a csúcsidőt jelentő délutáni, esti órákban ülünk le a Killsquad elé.

Onnantól kezdve pedig, hogy elindult a küldetés, lényegében egy hagyományos akció-szerepjátékban találjuk magunkat. Kiválasztott karakterünket felülnézetből terelgethetjük a pályán, a hullámokban ránk törő ellenfeleket pedig öt képességünk, illetve később az ultink segítségével nyomhatjuk le. A Killsquad pályái alapjáraton igen csőszerűek, de a fejlesztők azért próbálták különböző egyedi mechanikákkal feldobni a játékmenetet. Előfordulhat például, hogy harc közben aknákat vagy csapdákat kell kerülgetnünk, de az sem ritka jelenség, amikor egy-egy küldetés felénél feltűnik egy mini boss.

ÉRDEKES ÖTLET, HOGY MAGA A KARAKTER MINDIG NULLÁZÓDIK, DE A SZERZETT PÉNZBŐL JOBB FELSZERELÉSRE RUHÁZHATUNK BE.

Eddig úgy tűnhet, hogy a Killsquad is csak egy ARPG a sok közül, azonban a fejlődésen csavartak egyet a készítők. Itt ugyanis minden megbízást egyes szinten kezdünk, és bár játék közben minden legyőzött ellenség után megkapjuk az XP-t, és szintet is lépünk nem egyszer, ez az előrehaladás a küldetés végén nullázódik, így a következő körnek megint teljesen alap karakterrel

Tipikus MOBA-látkép, aminél ugyen senki nem tudja, hogy lényegében mi a durva élet történik, de legalább jó színes.

Vissza az (ős)gyökerekhez!

Bár a Novarama csapata az elmúlt egy évtizedben szinte csak és kizárólag a Sony konzoljaira alkotott, azért a PC sem teljesen ismeretlen terep számukra, hiszen legelső játékuk, a 2005-ös Fallen Lords: Condemnation erre a platformra jelent meg. A program maga egy akció-kalandjáték, ami a Fény és a Sötétség örök háborúja által sújtott világba kalauzolja el a játékosokat. Azt, hogy kinek az oldalára állunk, már mi magunk dönthettük el, hogy aztán a választott frakciónknak egyedül vagy hűséges talpasainkkal körülvéve vívjuk ki a végső győzelmet. Bár a Fallen Lords kifejezetten érdekes alapötlettel bírt, sajnos nem bizonyult maradandó alkotásnak. Reméljük, a Killsquad nem jut ugyanerre a sorsa.

A koponyák általában két dolgot jelenthetnek. Vagy azonnali halált, vagy minőségi lootot. Itt szerencsére utóbbi van kilátásban.

vághatunk neki, nagyjából úgy, mint egy MOBA esetében. Az XP tehát „elvész" a küldetés végén, a loot és a fejpénz viszont megmarad, ezért karakterünket gyakorlatilag a felszerelésén keresztül fejleszthetjük, hogy el tudjuk fogadni a rizikósabb (és jövedelmezőbb) megbízásokat is. Minden hősünkhöz és minden misszióhoz tartozik ugyanis egy úgynevezett Vector érték, ezek összevetésével tudjuk megsaccolni, hogy nagyjából melyik küldetésnél érdemes próbálkoznunk.

Szintén MOBA-s elemnek mondható, hogy minden második szinten módosíthatjuk valamelyik képességünket és ezáltal a játékstílusunkat is (illetve 6. szinten megnyithatjuk a két ultink egyikét). Ezek a módosítók igencsak jópofák, segítségükkel még jobban testre tudjuk szabni az egyes karaktereket: Troy esetében például felturbózhatjuk képességeink területi sebzését vagy az alaptámadásaink erejét, annak függvényében, hogy melyiket használjuk többet.

HIBA A MÁTRIXBAN

A Killsquad egy igencsak szórakoztató, gyors, pörgős alkotás, mely azonban korántsem hibátlan. Tesztelés közben összefutottam néhány buggal, illetve párszor ki is fagyott a játék, de ezek annyira nem is meglepőek egy korai hozzáférésű programnál, sőt a Novarama alkotása ilyen téren még egész jól teljesített, ha azt vesszük alapul, hogy nem olyan régen jelent meg.

Sokkal nagyobb problémának tűnik jelenleg a környezet kialakítása. A játékban ugyanis sokszor nehéz megállapítani, hogy min haladhatunk át és min nem, ha pedig ehhez hozzávesszük azt is, hogy térképet egyáltalán nem kapunk, csak egy kis radar mutatja, hogy nagyjából merre kell mennünk, akkor bizony még ezeken a csőszerű pályákon is eltévedhet az ember.

MERRE TOVÁBB?

A Killsquad jelenleg tehát egy igen érdekes hibridnek érződik, melyben bőven megvan a potenciál ahhoz, hogy egy igazán tartalmas és szórakoztató játékká válhasson a korai hozzáférés végére, és a jelek szerint szerencsére a fejlesztők is elkötelezettek alkotásuk mellett. Ennek megfelelően a megjelenéssel egy időben elkezdődött a Killsquad első szezonja is, mely a Revelation címet kapta a keresztségben, és leginkább a játék háttérvilágának és frakcióinak a bemutatásáról szól.

Az alkotók közzétettek továbbá egy ütemtervet, ennek alapján pedig augusztussal kezdve (amikor például új helyszíneket és ellenségtípusokat kaptunk) minden hónap végén érkezhetnek az új tartalmak. Most szeptemberben az előrejelzések alapján főleg a közösségi funkciókon (különböző rangsorok és kinézetek, játékos profilok) lesz a hangsúly. Halloweenkor érkezik az ötödik karakter, egy mérnök, valamint ekkor indulnak az úgynevezett Fertőzött megbízások is, ahol csapatunk minden tagja más és más negatív módosítót jelentő fertőzéssel lesz kénytelen játszani. A jövő évre esedékes tervek jelenleg még kicsit elnagyoltabbak, viszont a jelenlegi hírek szerint 2020 elején érkezik majd a hatodik karakter és egy új bolygó is.

ZSOLDOSNAK ÁLL A VILÁG

Mindent összevetve tehát a Killsquad egy igen érdekes átmenet az akció-szerepjátékok és a MOBA-k világa között, mely mindkét zsánerből kölcsönöz ugyan elemeket, de felépítését és játékmenetét tekintve inkább az ARPG-k irányába hajlik. A négy karakter – bár nincsenek a legjobban balanszolva a magányos játék szempontjából – eléggé eltérő játékmenetet képvisel, így mindenki megtalálhatja köztük a hozzá legjobban illőt, az egyes küldetések pedig kellően pörgősek és akciódúsak.

Amennyiben a fejlesztők tartják magukat a közzétett ütemtervhez, úgy év végére, de legkésőbb 2020 elejére a Killsquad egy igen tartalmas és izgalmas cím lehet, mely elé akkor is érdemes leülni, ha az ember belefáradt már az akció-szerepjátékok felhozatalába. G

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

A nyár végével együtt beköszöntött az ősz, ami magával hozza a játékcunamit is, ebből kiindulva frissítettük kicsit kínálatunkat, melyben a korábbi sikercímek helyett a jövő nagy ászaira összpontosítottunk. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

Szeptembertől érdemes figyelni honlapunkat, illetve az Előfizetés fülön belül a különböző opciókat, mert az ősz folyamán frissíteni fogjuk előfizetési lehetőségeinket, amik közé a 2019-es és 2020-as újdonságok is felkerülnek.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FIFA 20 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED: HEAT (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DOOM ETERNAL (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **26 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **33 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + CYBERPUNK 2077 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

EZEK ELMENTEK OTTHONRÓL...

AGE OF WONDERS PLANETFALL

ADATOK

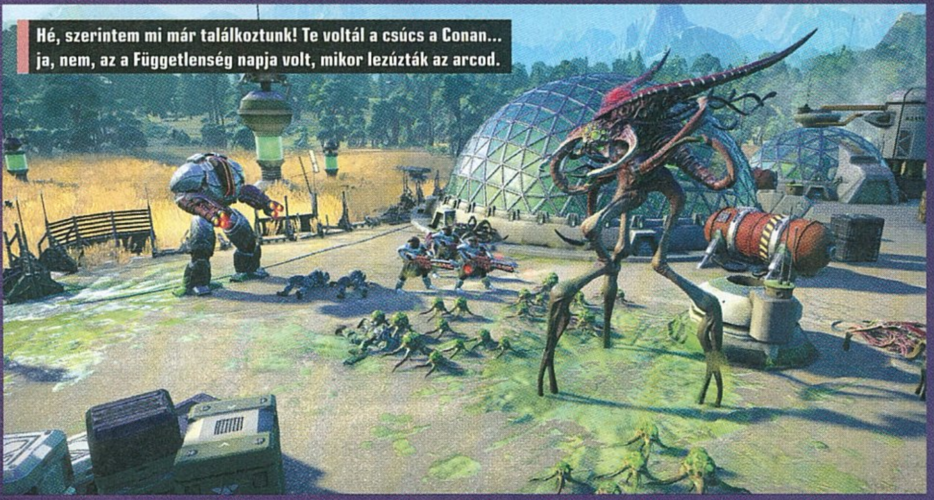
KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **TRIUMPH STUDIOS** – MŰFAJ **4X STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.08.06.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, KB. 16 500 FORINT AZ ALAPVERZIÓ.**

[IRTA **TIKA**] **Egy klasszikus 4X játék következik, amely egykor bővelkedett hősökben és varázslatokban, de mint tudjuk, semmi nem örök, így a fantasy fajoknak kicsengettek, és a banda beállt a sci-fik táborába. Az új hajnal mágiája a technológia lett, fegyvere pedig az energia...**

Az Age of Wonders legutóbbi feltámadása kisebbfajta csodával ért fel, lásd tizenegy év és egy jókor, jó helyen felbukkanó befektető, Markus „Notch" Persson kellett ahhoz, hogy a harmadik rész megszülethessen. A Minecraft atyaúristene egyébiránt nagy rajongója a sorozatnak, de az üzleti érzéke is jól működött, mert az AoW3 birodalomépítős, kalandozós játékmenetével biztosan hozta a kötelezőt. Legalábbis erre utal, hogy az epizód még két komolyabb expanziót (Golden Realms, Eternal Lords) is elvitt a hátán. A következő fontos lépés 2017-ben történt, amikor a Triumphot felvásárolta a Paradox: a holland társulat azóta is külső stúdióként működik, a Planetfall pedig a svéd óriással kötött házasság első gyümölcse...

ŰR ZŰR

Mint a legtöbb jövőben játszódó történet, ez is egy virágzó birodalommal kezdődik, a Star Union nevezetűvel. A bevezetőben e birodalom utolsó uralkodójának, Carminiának az üzenetét visszhangozza az üresség, amelyben elmeséli, hogy az egykor hatalmas – több ezer planétából álló – szövetséget szétszaggatta egy űrből érkező kataklizma. Az univerzumon végigsöprő pusztító hullám nyomán megszűnt a fénysebességnél gyorsabb közlekedés, a lakott világok magukra maradtak, és a túlélők között megkezdődött az éhezők viadala. Jack Gelder, az emberi frakció főhőse mindezt testközelből tapasztalta meg, ugyanis épp az anomáliát vizsgálta, amikor a kitörés beindult, majd kétszáz évnyi hibernált űrutazás (a gyors FTL közlekedés ugye megszűnt) után egy új, érdekes világba tért haza, ahol az egykori virágzó kultúrának és társadalomnak már csak a nyomai maradtak.



Hé, szerintem mi már találkoztunk! Te voltál a csúcs a Conan... ja, nem, az a Függetlenség napja volt, mikor lezúzták az arcod.

Kétszáz év... ennyi idő kellett, hogy a Dvarok, a törpök leszármazottjai feljöjjenek a napfényre, és pénzt szimatolva elkezdjék megszállni a rendszereket, eközben a rovarszerű, egykor rabszolgasorban tartott Kir'Ko faj is lassan kivívta függetlenségét, és szintén új hazát keres. Az új világ gyűjtögetői, az Assemblyk szerves anyagra vadásznak, mert, mint tudjuk, a gépzombi receptje egy kar, egy láb, meg csipetke. A Jack Gelder képviselte uniós álmoknak is megvan a humán ellenpontja a Szindikátus képében, a „zöldeket" pedig azok az Amazonok képviselik, akik a fejlett technológiát sikeresen összhangba hozták a helyi élővilággal. A pályákon sorjázó kihívások ezzel a hat fajjal azonban még nem érnek véget, ugyanis olyan NPC frakciók is beköszönnek, mint a kissé fura Pszi-halak, egyes növényi életformák, önjelölt rendfenntartók és Mad Maxre hajazó klánok, sőt az egykori gépszolgák öntudatra ébredő autonóm egységei is a felszínen cirkálnak. Ez a halmaz aztán rendre megkeresi a játékost, és egészen hangulatos, komplex küldetésekkel traktálja, amelyek idővel ismétlődő, „menj oda és csapd le!" jellegű szálakba torkolnak. Ám még így is megéri a kedvükre tenni, mert a csörgedező anyagi/tárgyi jutalom mellett kapcsolati tőke is keletkezik, amit idegen technológiákra, egységekre lehet beváltani. Mindemellett van még egy harmadik nagy csoport, a pályák hézagait kitöltő, mindenkivel ellenséges, fosztogató arcok, ők őrzik a régi világ ereklyéit.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

IRÁNY A BÓJA!

Minden fajnak van egy gyors, vízi közlekedésre is alkalmas felderítőegysége, amelyből rendszerint 1-2 darabot mellékelnek is a kezdéshez. Ezekkel ne a környéket méregessük, hanem a küldetéscélok jelentik az irányt, jellemzően ugyanis a feladatok megoldásához elég ráállni (és aktiválni), vagy megközelíteni a célt jelölő hologramot. Ahol meg nem, ott úgyis szerepel a leírásban a foglald el vagy semmisítsd meg kifejezés.

ELSŐ LÉPÉSEK...

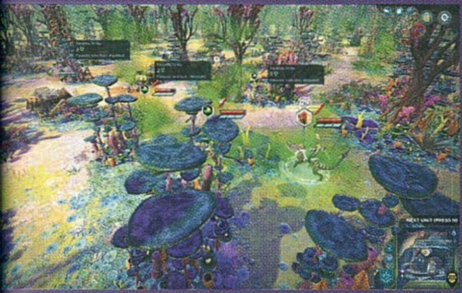
A kezdeti sereget ne becsüljük le, szépen körbe lehet rohangálni vele a dominiumunkat, és minden 2-es, 3-as szintű marauder sereget bezúzni az XP-ért. Ahogy gyűlik a felszerelés (kutatásból) úgy szerelgessük fel mindenkire a jóságokat. A sérülteknek mindig adjunk egy-egy kör pihenőt a regenerációra. A lényeg, hogy ne terheljük egységgyártással a bázist, a jutalmakból úgyis összejön még egy seregre való katona.

BÁZISÉPÍTGETŐSDI

A bázis fejlesztésénél az energiára figyeljünk, utána a boldogságnövelésé a prioritás, aztán a szektorok specializációié, és végül azé, ami éppen jön. Sosem annektáltam olyan szektort, ami balhés (másé vagy ionviharos stb.), és bátran lehet terjeszkedni a víz felé. Lehetőleg egyféle faunára építsünk bázisokat (pl. csak erdőkbe), mert a fejlesztés részben ez egy külön ággal remekül megtámogatható.

KI NEVET A VÉGÉN, 4X-RE HANGSZERELVE…

A Planetfallban minden népnek saját kampánya van, választható befejezéssel, a kampányokhoz tartozó pályák pedig egy-egy bolygót mutatnak be, méghozzá a szokásos bázisépítős, terjeszkedős felütéssel. Látszólag egyébként megint az Age of Wonders alapreceptjét követjük: kolonizáló egységek, ebből születő új települések, majd maximum hatfős seregek, amelyek élén durva hősök állnak, és a körökre osztott rendszerben kalandozva minden sarkon belebotlunk valami érdekesbe. Látszólag… mert lehetetlen elmenni ama tény mellett, hogy a sci-fi környezet nagyságrendekkel szebb és jobban kidolgozott (történet, dizájn, külső), mint eddig bármelyik epizód. Rengeteg kisebb-nagyobb szál bukkan fel, olyan morális dilemmákkal, hogy egy parazita fajt hajlandóak vagyunk-e biológiai fegyverként bevetni (ha igen, ez egy új fejlődési ág), vagy hogy lepaktálnánk-e az ördöggel csak azért, hogy könnyebben győzzünk. A kampánytérkép tehát kifejezetten kellemes, és még egy olyan újdonsággal is szolgál, hogy bázisaink a népesség növekedésével a szomszédos szektorok felé terjeszkedhetnek, és minden új



ÉRTÉKELÉS

A sci-fi környezet jól áll a sorozatnak, és a 4X-ből három meg is van, de a bázisok építgetése eléggé unalmas, ugyanakkor meg van egy erős sztori és egy nagyon jó csatafelület…

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hat érdekes faj, és mindegyik kapott egy-egy fejezetet a Planetfall történetéből, ráadásul a körítés sem rossz. A csaták pedig a műfaj legjobbjai közé sorolhatók, főleg az új felszerelésrésszel.

KONTRA

Azonos infrastruktúra minden fajnál, különösebben nem is nagy kihívás a bázisokat összerakni, néhány „rendesebb" színész sem ártott volna a szereplők megszólaltatásához.

84%

becsatolt terület specializálódhat a négy fő – kaja, gyártás, energia, kutatás – szakterület egyikére, miközben a legtöbb szektornak van valami vonzó tulajdonsága, mint egy régről itt maradt biofarm, generátor, amely jókora kezdőlökést adhat. És persze vannak problémás, ionvihart vagy nukleáris kiégést szimuláló területek…

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

A 4X műfaj legfőbb báját adó exterminate (megsemmisítés) részt tökéletesen sikerült megragadni, bár ebben eddig sem volt hiba. Amennyiben a térképen vándorló seregeink körbeállják az ellenséget, akkor a csatatérre úgy esünk be, hogy a külső hexeket tükrözi vissza mind a felállás (az ellenfél itt is be lesz kerítve), mind a környezet. Arról nem is beszélve, hogy van fedezékrendszer, és az oldalról/hátulról történő támadásokért járó bónuszok is élnek. Ami már plusz, hogy minden egység rendelkezik három férőhelylyel, ahová a kutatási részlegből egyre jobb taktikai fegyverek egészítenek ki. Az olyan képességek, mint az overwatch itt mindennaposak, a dvarok alapegysége például képes fémsáncot emelni maga köré, a Kir'ko rovarjai pedig mentális pajzsot építhetnek egymás közelségét kihasználva. A hősökre aggatható fegyverekből is szép készlet van, ráadásul ennek az univerzumnak a mészárosai a pilóta képességgel járműveket is használhatnak, ettől függetlenül persze minden fajnak megvannak a légi egységei és hajói (mert a vizes hexeken sem áll meg az élet).

Az Age of Wonders csodáit régen a varázslatok adták, ennek a helyébe most a tudomány lépett, és egy pazar doktrína/stratégia/taktika halmazból lehet igen furmányos dolgokat kifejleszteni. A stratégiai rész a kampánytérképre ledobálható cuccoké, itt kémkamerák, extra katonák, az ellenfél bázisára hajigálható mókák és hasonló extrák kaptak helyet. A taktikai oszlop a csataterekre bevihető áldást jelöli

Komoly morális döntésektől sem mentes 4X stratégia, ami igazán ügyesen vette a váltást a sci-fik irányába.

páncélokat, speciális muníciót, szenzorokat, drónokat vagy akár hátrakétát lehet betárazni. Egyébként volt egy olyan érzésem, hogy Triumphék alaposan tanulmányozták az Endless Legendset, mert a felszerelés és az ide kapcsolt ritka nyersanyag (Cosmite) nagyon hajaz az abban látottra…

A grafikával nincs gond (bár a gépigény durva), a csataterek látványosan hozzák az idegen bolygók felszínének faunáját, és ugyan a körökre osztott harc szereplőinek jót tesz a távolság, de mint mondják, a változatosság gyönyörködtet, ebből meg nincs hiány. A tankok, bogarak, dinókon lovagló nőnemű harcosok és a fura létformák gigászi példányai beleadnak apait-anyait, számos különféle sebzésfajta (lézerektől a gránátokig), elmetrükk, élettani hatás (vakság, bénulás etc.) létezik, amit még felülről behívható csapások, spéci (bombákat, tűzcsapásokat, erősítést), míg a doktrínák alatt a faj termelését pörgethetjük fel. Amikor éppen nem az előbbieket műveljük, adhatunk egy esélyt a diplomáciának, ami az új Cassus beli (jogi alap arcok bezúzására) funkcióval bővült – magyarul ne mászkálj be idegen kerítéseken, hacsak nem direkt keresed a bajt…

VAN FEKETELEVES IS…

Látványos, szépen megkomponált játékunknak tulajdonképpen egyetlen baja van, méghozzá az, hogy az infrastruktúra szinte betűre azonos minden fajnál, egyformák és unalmasak az épületek, sőt a civil fejlesztésnél is ugyanazokat a lépcsőfokokat járjuk, így idővel sokat veszít az építkezés rész a vonzerejéből. A kalandozás viszont sok mindenért kárpótol, mondjuk, a pár nagyon béna szereplőhangért éppen nem, de minden másért igen… G

NAGYKUTYÁK EGYBEN

Egy seregben több hős is lehet, sőt erre nagy szükségünk lesz, úgyhogy ne képezzünk mindenkiből seregvezér mesterlövészt. A csapatokra ható bónuszokat csak az vegye fel, aki a sorban legelöl áll. Érdemes egyébként egy közelharci ágon fejlesztett erőművészt is felmutatni a csapatban, aki magas vitalitási és immunitásképességgel bír, aztán ezt a jóembert beküldeni a csata elején a sűrűbe, és távolról gyomlálni a többiekkel.

MILITARISTA VONALON…

A katonai ágon háromfelé is el lehet menni, a legtáposabb egységekre gyúrva, esetleg a fegyverek, páncélok, képességek halmazait bontogatni, vagy a taktikai csapásokét. A milyen fegyver kérdésre mindig a legnagyobb a legjobb a válasz. Amúgy az arany középutat javasolnám, mindenből egy kicsit, én mondjuk a légierőt/hajókat hagytam ki, és igyekeztem az alapegységeket feltápolni, hogy a Tier IV-es lényekig elkaristoljak.

RAKTÁROZZ OKOSAN!

Két dologból mindig legyen bő tartalék, energiából és befolyásból (influence), ezt a kettőt ugyanis bármikor instant egységekre lehet váltani, előbbit a gyártósorokon, utóbbit a diplomáciai felület NPC-inél az adok-veszek rovatban. Ha felbukkan egy nem várt látogató, akkor így össze tudunk rántani egy sereget akár egy kör alatt is, ugyanezen okból egy hőst legalább állomásoztassunk a birodalom közepén.

UTOLSÓ TANÁCSOK

A teleportos szektorokat tessék megbecsülni, jó dolog a gyors helyváltoztatás. Az ellenséges határ közelébe pedig rakjunk le egy előretolt bázist (forward base), mert olcsó és gyors módja a hírszerzésnek, amíg nem lesz kameránk. A főváros eleste minden fajnál game over, úgyhogy egy váratlan támadással itt tényleg birodalmak dőlnek meg, persze ezt az MI is tudja, és sosem csak egy sereggel jön…

Triumph Studios-interjú

Indie-ből a stratégiai sasfészekbe

TRIUMPH STUDIOS

[ÍRTA TIKA] **Az Age of Wonders világa már nem a fantasy csodáké, hanem, mint az az előző oldalpáron lévő tesztből (remélem) kiderült, a sci-fié. Erről a váltásról, az alkotás folyamatáról és minden egyéb hasznos/haszontalan apróságról kérdeztük ki a Planetfall alkotóit.**

A Triumph több okból is érdekesnek tűnt egy kis kérdezz-felelekhez, elvégre ők az egyik legrégebbi stúdió a játékpiacon, ráadásul szinte hibátlanul működtek – bukták és botrányok nélkül – két és fél évtizeden át, no meg aztán ott a holland háttér is. Az ügyvezető igazgató és egyben alapító tag, Lennart Sas vállalkozott rá, hogy beszél az új epizódról és az indie lét feladásáról, mert nemrég ugye azzal kerültek a hírekbe, hogy a Paradox felvásárolta őket...

Kérlek, mutatkozz be, mesélj a munkádról és a stúdióról!
Sziasztok! A nevem Lennart Sas. 23 évvel ezelőtt egy barátommal, Arno van Wingerdennel én alapítottam a Triumphot. A feladatom pedig egyfajta rendezői munka: az általunk készített játékoknál én fogalmazom meg a kezdőirányt, a dizájn legfontosabb jellemzőit, és mellette a világépítéssel is foglalkozom. A keret tele van nagyon tehetséges programozási, tervezési és művészeti arcokkal, én pedig megpróbálom mindenkinek a lehető legtöbb szabadságot adni az adott terület kidolgozására, miközben azért a hajót irányban kell tartani, és a költségvetést a határokon belülre szorítani a producerekkel együttműködve.

A Triumphnak egyébként van egy tehetséges tech ága is, amelyet Arno vezet. Ők felelnek a házon belüli motorért, a fejlesztői eszközökért és a multiplayerért. Továbbá a játékmenet olyan területein is dolgoznak, mint az AI és a világépítés.

Ha jól tudom egy holland, történelmi városban van a stúdiótok, milyen arrafelé az élet?
Delft egy gyönyörű, régi város, a világ minden tájáról érkező turistákkal, de ez ad otthont Hollandia legnagyobb műszaki egyetemének is. Utóbbinak köszönhető, hogy ez nem csak egy hatalmas szabadtéri múzeum. Olyan egyébként, mint egy mini Amszterdam – csatornákkal, fura szögekben megépített régi házakkal. Inspiráló környezet, jó ilyen helyen dolgozni.

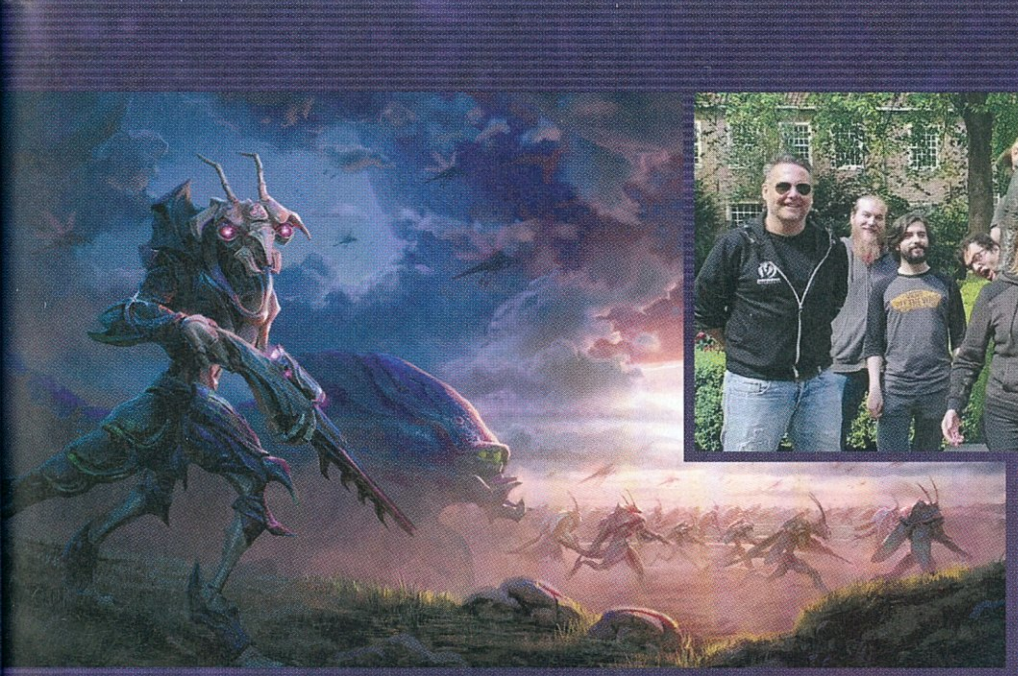
És milyen a stúdióépület?
Egy régi kórházi épületben vagyunk, amelyet egykor apácák működtettek. Az egyik recepciósunk esküszik, hogy látott egy szellemet, és azóta az esti záráskor nem mer bemenni az épület egy bizonyos részébe. Hamarosan átköltözünk egyébként egy újonnan épített, modern épületbe ***(szerintünk a recepciós ennek örülni fog)***, de szerencsére ez is a történelmi városközpont szélén lesz.

A hollandok amúgy nagy stratégia-fogyasztók? Arrafelé melyik a legnépszerűbb műfaj?
Azt hiszem, a hollandok ízlése eléggé változatos, nem tudnék egy műfajt sem kiemelni. Talán mert ugyanúgy vagyunk, mint az átlagos nerdek, avagy gyakorlatilag bármit megeszünk, jöhet az a világ bármelyik sarkából.

Az egyik legrégebbi független fejlesztőcsapat voltatok, aztán húsz év után mégis bevonultatok a Paradox égisze alá. Mondanál valamit a döntés körülményeiről?
Éppen söröztünk egy jó hangos, Paradox céges bulin, amikor Fred Wester feljött hozzánk egy kis laza beszélgetésre, majd csak úgy, szinte mellékesen megkérdezte, hogy nem akarjuk-e eladni a céget. Azt gondoltuk, hogy „ó, igen, persze", de ő nem viccelt... Sokat agyaltunk ezen, végül úgy döntöttünk, hogy oké, beszéljünk róla. A legutóbbi játékunkat, az Age of Wonders 3-t függetlenként publikáltuk, jól ment minden, időben voltunk, a piacra dobás és az értékesítés szintén remekül alakult. De végig volt egy olyan érzésünk Arnóval, hogy túl sok lovat próbálunk megülni egyszerre, olyan dolgokkal kellett foglalkoznunk, mint például a marketing és a PR, meg mindenféle üzleti vonatkozású nyavalya, ami egy független cég működtetéséből fakad. Azt találtuk, hogy leginkább a játékfejlesztésre szeretnénk koncentrálni, és ez tenne jót a csapat hosszú távú kilátásainak is, ezért mondtunk igent. A Paradoxba egyébként tökéletesen beleillünk, mind a közzétett játékok típusa, mind pedig a vállalati kultúra szempontjából.

Mennyire volt könnyű döntés?
Úgy gondolom, hogy egy ilyen döntés soha nem könnyű. Eladni egy céget, amit évtizedekig építettél, főleg úgy, hogy mi egy nagyon szorosan és jól működő egység vagyunk. Nem akartuk elveszíteni a kultúránkat, sem az autonómiánkat, vagy megkockáztatni, hogy agyonnyomjon minket a nagy szervezetekkel együtt járó bürokrácia. De eddig minden nagyon jól ment, és azt hiszem, hogy a Planetfall megjelenése is ezt igazolja.

A csapatnak két nagyon jól futó címe is volt (Age of Wonders, Overlord), mindkettő fantasy téma. És most egy sci-fin dolgoztatok.., kemény váltás volt?
A mágia segítségével minden lehetséges. ***(Nevet)*** A sci-fi egyébként jóval több erőfeszítést igényel, mert a dolgokat hitelessé kell tenni, és a valós



technológiai, társadalmi trendeket extrapolálni egy távoli jövőképbe. Az Age of Wonders-játékokhoz ráadásul rengeteg tartalom társul, több száz egység és képességek, térképek, tech fák stb., szóval óriási feladat volt ezt egy működő egésszé formálni.

Hogyan született meg végül a koncepció?
Minden bekattant, amikor úgy döntöttünk, hogy az új játékot egy összeomló, galaktikus birodalom, a Star Union világába helyezzük. Kitaláltuk, hogy a játék bolygóalapú legyen, és a planéták világai mind részei a birodalom történetének. A konfliktus akkor kezdődik, amikor a túlélőcsoportok találkoznak, és megpróbálják újjáépíteni a fennmaradó élővilágot. A Star Union romjainak vizsgálatával tippeket adunk a társadalom működéséről, és hogy mi okozta az összeomlást. Ugyanakkor a frakciók egymással ellentétes, transzhumán látomásokban kapják meg a saját, potenciális jövőjük kialakításához szükséges célokat. Az egyik dolog vezetett a másikhoz, a sci-fi ötleteket adott az új technológiai fákhoz, amelyek csúcspontjában a világot megváltoztató végítélet fegyverek állnak. A taktikai csatákat a közelharci fókuszról elvittük a távolsági felé, egy csomó új szabályt megalkotva: fedezék, overwatch, bekerítés, stagger mechanika, találati esélyek és rombolható terep. Mindezeknek nagyon sokféle egységgel kell működniük. Nem csak gyalogosokkal, de tankokkal, repülőkkel, mechekkel és mindenféle szörnyekkel, mint a gázokat eregető Xeno Plaguelord.

Volt olyan film, könyv vagy játék, amely inspirált benneteket a fejlesztésnél?
Szeretünk inspirációt gyűjteni az adott műfajon kívülről is. A Planetfall világának felépítéséhez például a '70-es és '80-as évek sci-fi popkultúrájából szemezgettünk, ahol a jövőkép még fényes és színes volt. Ezt árnyalja később a Star Union posztapokaliptikus univerzuma. Itt a Falloutra gondolj, csak galaktikus méretben, és miközben a romokat vizsgálod, a részekből összeáll egy társadalom képe, annak reményei, félelmei, de a bűnei is. Természetesen voltak más remek, földi sci-fi játékok is előttünk, de mi kifejezetten egy másik kiindulópontot és más játékmenetet akartunk.

Megszenvedtetek, mire kitaláltátok a hat különböző fajt? Melyik a kedvenced és miért?
Míg egyes frakciók visszatérő toposzokon alapulnak, mi mindig gondoskodtunk arról, hogy egyedi elemeket is keverjünk hozzájuk. Mint például a Kir'ko rovarjai (az egyik kedvencem), akiket a Star Union rabszolgává tett, és a kaptártudatuk megszűnt. A technológiai fájuk ezért a kaptártudat visszaállítását és a bosszú vagy megbékélés útjának választását is jelenti. Eltérően tehát a Zergektől vagy az Age of Wonders árnyékdémonjaitól, a Planetfall rovarjai a szerethető (gyenge) kisebbség.

Mi volt a fejlesztés legnehezebb része?
Egy 4X stratégiai játék készítésének legnehezebb része kitalálni, hogy a játékot működtető mechanizmusok vajon a gyakorlatban is szórakoztatóak lesznek-e. A gazdaság, a diplomácia vagy az AI kölcsönhatásba lép-e a többi alrendszerrel, és mindez csak akkor derül ki, ha ezek az összefüggések a helyükre kerülnek (vagy szimulálva vannak), és több játszma is lement, különböző variációkkal, ami napokig is eltarthat. Egyetlen rossz változó miatt minden széteshet, mint a kártyavár.

Ha ki kellene választanod a kedvenc játékelemed, melyik lenne az és miért? Melyikre vagy a legbüszkébb?
Szeretem, hogy a Planetfallban a játékosok sokkal többet bütykölhetnek a rendszerekkel, mint eddig bármelyik előző játékunkban. Ennek a középpontjában egyébként a Unit modok állnak, amelyek lehetővé teszik az egységek frissítését bizonyos veszélyekkel szemben. A Vanguard gyalogosaid szembekerültek egy rajnyi rovarral? Szereld fel őket jetpackkel, hogy könnyen el tudjanak tűnni a zűrös helyekről, és adj nekik lángszórókat, hogy a kártevőket tűzbe fojthassák...

A bütykölés a kolóniák szintjén is működik. A szektorok új rendszerével könnyedén bővítheted, és specializálhatod a településeket, így sosem lesz két egyforma város, és a fejlesztések, valamint a doktrínák segítségével finomra hangolhatod a gazdaságot.

A grafika gyönyörű, a kampánytérkép briliáns, ahogy a csaták is. Ez a saját grafikus motorotok?
Köszi. Igen, ez a saját technológiánk, az úgynevezett The Creator Engine – terveztük, hogy csinálunk egyszer egy istenjátékot ezzel a címmel, és úgy ragadt be ez a név.

Gondolom, igazi rémálom lehetett a balanszot összehozni?
A kiegyensúlyozás gigászi feladat volt, a Unit Mod-rendszer segítségével ugyanis végtelen mennyiségű variációt hozhatsz létre az egységekből, és a játék rengeteg stílust tesz lehetővé. Végül különböző perspektívákból közelítettük meg a balansz kérdését, ideértve a rendszer korlátozásait, a belső és külső minőségbiztosítást, a közösségi tesztet és az automatizált AI vs AI tesztelést. Bizonyára maradtak rések, de nem akartuk túlszabályozni a játékot. Elvégre a szórakozás része az is, hogy a gyilkos kombókat megtalálod.

A régebbi játékaitok visszanézed néha, játszol olyanokkal, mint az AoW1? Vagy bármilyen más, új 4X játékkal? Melyik a kedvenc?
Rendszeresen indítok el régebbi játékokat vagy videókat nézek ezekről a YouTube-on. Különösen érdekel, hogy a műfajok és az egyes sorozatok hogyan fejlődnek (vagy nem fejlődnek) az évek során. A '90-es évek a stratégiai játékok aranykora volt: a Civilizationé és az abból induló játékoké, mint a Colonization, Alpha Centauri, Master of Magic. Aztán ott van a Heroes-széria, a városépítők és az istenjátékok. Ezek mindegyike nagyon kedves számomra, de érdekes azt is látni, hogy ezek miként végződtek, és mely tényezők vezettek a sikerükhöz vagy a hanyatlásukhoz.

Ami a jelenkori 4X-et illeti, szeretem a Stellarist, és nem azért, mert a stockholmi kollégáimhoz köthető, hanem mert ez a játék a feje tetejére állította az űrben játszódó 4X műfajt, összemixelte a grand strategy játékok alapvető játékmechanikáit, és mindezt a frakciók testre szabásával, kiemelkedő történetmeséléssel koronázta.

Köszönjük az interjút, további sok sikert!

ELNÖKI ÜGY

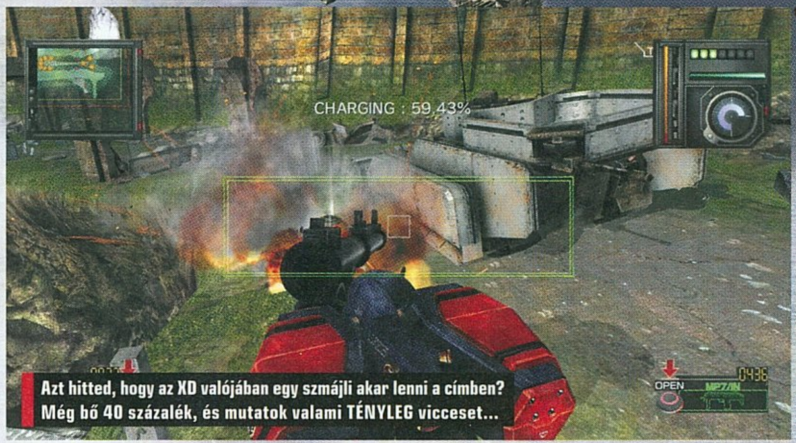
METAL WOLF CHAOS XD

メタルウルフカオス

ADATOK

KIADÓ **DEVOLVER DIGITAL** – FEJLESZTŐ **FROMSOFTWARE, GENERAL ARCADE** – MŰFAJ **AKCIÓ**
MEGJELENÉS **2019.08.06.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6900 FORINT.**

[ÍRTA **MCMACKO**] Retró, de kicsit másképp – a mai napig aktuális, végletekig parodizált témával. Mi van akkor, ha az amerikai elnök egy puccs közben popóra esik, de szerencsére a garázsában áll egy minden fegyverrel felszerelt mecha? Elnöki ügy lesz belőle, avagy jöhet az igazságos pusztítás parttól partig!

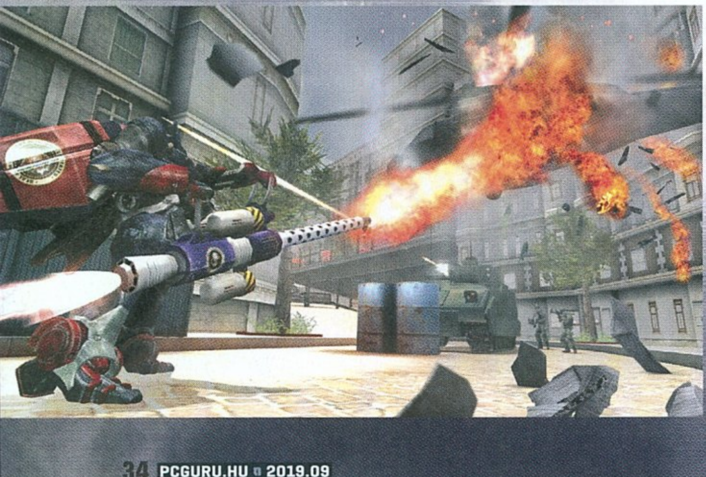


Azt hitted, hogy az XD valójában egy szmájli akar lenni a címben? Még bő 40 százalék, és mutatok valami TÉNYLEG vicceset...

A Metal Wolf Chaos XD előélete még az első Xbox konzolon kezdődött, Japán-exkluzív címként; a platform és a szigetországi exkluzivitás párosa pedig eleve a feledés homályába száműzte a játékot. Az évek teltek, a felelős FromSoftware közben a konzolos rétegjátékgyártó vállalkozás formáját kinőve nemzetközi szupersztárrá vált, a Devolver pedig kiemelte ezt az obskúrus gyöngyszemet a feledés masszájából. Így állt elő az az igen furcsa szituáció, hogy a Metal Wolf Chaos XD a 2019-es nyár egyik legkülönlegesebb címeként áll most előttünk.

CSUPASZ MECHAPISZTOLY

Szögezzük le mindjárt az elején: a Metal Wolf Chaos XD egy szatíra, ami baromira nem veszi magát komolyan. A játék első



ÉRTÉKELÉS

A mecha műfaj rajongóinak érdekes kirándulás a múltba.

TALÁLÁS:	**60%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Jóféle, de kissé öreges akció, sok tartalom, egyedi hangulat.

KONTRA

Mégiscsak egy koros játék, aminek esélyesen a humora sem fog mindenkinek bejönni.

70%

félórájában komolyan kellemetlenül éreztem magam, mert a történet (blőd mivolta ellenére is) rezonál az aktuális közhangulattal. El tudom képzelni, hogy aki nagyon bele van csavarodva a napi világpolitikába, az nézőponttól függően akár nemtetszést is találhat a mesemondás stílusában. Javaslom hát, hogy aki egy japános mecha címként szeretne tekinteni az MWC egészére, az vagy halkítsa le a túljátszott dumákat, vagy barátkozzon meg az olykor Nagy Durranást és Csupasz Pisztolyt is lepipáló stílussal – de ez csak a jéghegy csúcsa!

Ahogy fentebb is írtuk, a sztori nagyjából arról szól, hogy a mechával megpattant elnök a nyugati parttól kelet felé tartva egyesével szerzi vissza az USA jelentősebb területeit a puccsistáktól. Ez jelenti a

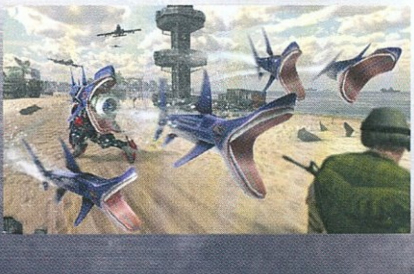
de még ezzel együtt is soknak érezhetjük a lőszer-szivacsként operáló célpontokat, vagy a mindenhonnan érkező ellenfeleket. A kihívás nem egyszerű, rá kell jönni a fegyvereink célpontok szerinti hatékonyságára, és folyamatos mozgásban kell tartani a vasat, ha nem akarunk gyorsan a füstölgő farkasroncs áldozatává válni. A pályák között egy erőforrásmenedzsment, és fegyverfejlesztős réteg is helyet kapott, ami nemcsak remek szórakozásként dobja fel a küldetések közötti intermezzókat, de az újrajátszhatóságot is fokozza.

FÉNYES PÁNCÉLOM A NAGYOTMONDÁS!

Meglepő, de a Metal Wolf Chaos XD nem néz ki botrányosan rosszul. Pont annyira nyúltak az eredeti játék látványához, hogy az most is fogyasztható legyen, így

A Metal Wolf Chaos eredetileg a legelső Xboxra jelent meg, még 2004-ben, kizárólag Japánban.

pályák füzérét is, a térképen kiválasztjuk az adott küldetést, aminek teljesítése után felszabadul az adott terület. A helyszínek mai szemmel nézve eléggé szárazak, de aki játszott az elmúlt egy-két generáció From címeivel (pl. az Armored Core-sorozattal), vagy más szigorú, tech-fókuszú japán akciójátékkal, az tudja, hogy mire kell készülni. Szerencsére a mechanikus játékmenet (pun intended!) stílusát a pályák feladatai, eltúlzott elemei, a főnökharcok és az egyéb eseti történések is feldobják,



az embernek olyan érzése van, mintha valami korai PS3-as vagy X360-as játékkal játszana. Az átvezetők dinamikusak, az operatőr kifejezetten szeret a terepek nagytotáljával és a mecha-pornó intimebb pillanataival hirtelenkedni. A szinkron és a hangkép viszont botrányosan gyenge, de valahogy ez is hozzáad a B kategóriás jelleghez. Újabb ellenpont: a felhasználói felület japán konzoljátékokhoz mérten áttekinthető és logikus.

Főleg akkor ajánlott a Metal Wolf Chaos XD, ha ott voltál akkor, amikor pár generációval korábban ezek a japán rétegjátékok hódítottak. Mai szemmel nagyon furcsa lesz, amit a program kínál, épp ezért jobb érteni, hogy kinek szól. A célközönség számára egy elfeledett kincset porolt le a Devolver, nekik ez a megjelenés már eleve egy harsány ünnep!

DLC-T A DLC TRÓNNAK!

Warhammer 40,000: GLADIUS CHAOS SPACE MARINES

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD** – FEJLESZTŐ **PROXY STUDIOS** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.07.18.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4100 FORINT.**

[IRTA BULLSEYE] **EDDIG AZÉRT FÉLTEM A KÁOSZ ŰRGÁRDISTÁK ELJÖVETELÉTŐL, MERT ATTÓL TARTOTTAM, HOGY A FRAKCIÓJUK CSAK AZ ŰRGÁRDISTÁK TÜSKÉS VÁLTOZATA LESZ. AZONBAN A PROXY STUDIOS RÁCÁFOLT A CINIZMUSOMRA, ÚGYHOGY ITT AZ IDEJE, HOGY HELYETTEM IMMÁR AZ UNIVERZUM FÉLJEN AZ ÁLTALAM VEZETETT KÁOSZ LÉGIÓKTÓL! MUHAHAHA!**

Kezdjük az alapokkal: a káosz erőit semmi nem korlátozza egy bázisra ebben a letölthető tartalomban, szabadon terjeszkedhetünk a kultistákkal. Akiknek persze más módon is hasznát vehetjük, főleg emberáldozatként, ami megnöveli egy városunk népszaporulatát, így településeink lakóit is gyakrabban áldozhatjuk fel (az élet körforgása, meg minden), hogy ezzel a különféle termelőépületek hatékonyságát növeljük, ha már kikutattuk a megfelelő rituálét. Szintén kifejleszthetjük az egyes káoszistenek jeleit, amikből körönként eggyel megajándékozhatjuk egy harcosunkat, hogy jobban teljesítsen. Ha pedig az áldásokat is felfedeztük, egy ellenséges csapat megsemmisítésekor javulhat a (még nagyjából) emberi harcosaink egy tulajdonsága.

A KIZÁRÓLAG AZ ALAPJÁTÉKKAL EGYÜTT JÁTSZHATÓ DLC EGY ÚJ FRAKCIÓVAL, A KÁOSZ ŰRGÁRDISTÁKKAL TOLDJA MEG A GLADIUS EDDIGI FELHOZATALÁT.

De hogy a káosz és véletlenszerűség még hangsúlyosabb legyen, minden győzelemkor van egy kis esélye annak is, hogy a dicsőség hevében egységünk átalakul démonibb létformává, vagy Káosz Ivadékká, vagy egyenesen Démon Herceggé. Utóbbi remek életcél egy csapat kultistának, de egy 10. szintű hős esetében nem feltétlen jó csere, ezért érdemes némi tervezéssel csökkenteni a véletlenszerűséget – vagy keblünkre ölelni a kiszámíthatatlanságot.

Az egységek sem csak textúráikban térnek el a lojalistáktól. Az emberi hősök és Káosz Űrgárdista alakulatok mellett kapunk kisebb-nagyobb démonokat és démongépeket, azaz szörny és harci gép hibrideket. A leggyengébb kis rondaság, a Káosz Ivadék, különösen hatékony lehet eleinte, mivel gyors és elég erős a támadása (csak repülő lények ellen esélytelen), sőt az egyik hős a legyőzött ellenségeket formálja át ezekké, így olcsón juthatunk hozzá egy kisebb seregnyi rusnyasághoz.

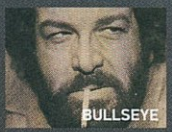
A KÁOSZ SZAVA

A tiranidák után kellemes meglepetés volt, hogy a küldetéssor sokkal értelmesebb és követhetőbb lett. Eleinte csak kutatás és fejlesztés volt a feladat, majd egyes frakciók kiirtása, ahogy az illik is a világhoz. Komolyabb, időre menő és inváziós feladattal csak az immár hatodiknak előrehozott záró küldetésben találkoztam. Bár a többi frakció kampányát is átalakították, de ott azért még néha akadnak problémák az inváziók és időre menő küldetések időzítésével, szóval kezdőknek a játék létrehozásakor érdemesebb kikapcsolni a questeket. Ahogy az egységek automatikus átváltását is a beállításokban, mert az még mindig nincs tekintettel a másodlagos képességekre.

Sajnos az útkeresést sem sikerült igazán helyre rázni. Ha csak rákattintunk egy ellenfélre, és egységünknek eltérő lőtávú fegyverei vannak, a gépi rutin sokszor megelégszik a legtávolabbi ponttal, ahonnan bevihetünk némi sebzést, még akkor is, ha közelebbről elsöpörnénk a célpontot. Mivel a lépésünk „előnézetét” továbbra is csak a jobb egérgomb nyomva tartásával kapjuk meg, egy rossz mozdulat, és tölthetjük vissza a mentést, ahogy az egymás mögött álló egységek becélzása is néha pixeleken múlik.

Ezek azonban bármilyen bosszantóak is voltak, már tényleg csak apróságok – amiket persze éppen ideje lenne javítani. Bár a küldetések rendbetétele nem a kiegészítő erénye, de nagy szükség volt rá, és így könnyebb is ajánlani a Chaos Space Marinest a visszatérőknek. Viszont a következő, esélyesen Eldar DLC-re kvázi elvárom a kezelés javítását és a mesterséges intelligencia fejlesztését.

ÉRTÉKELÉS



A frakció DLC ismét ötletes és egyedi játékelemeket hozott a darálóba, a korábbi gyengeségek egy részét is orvosolták mostanra, de maradtak még bosszantó apróságok.

TÁLALÁS: **72%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A Káosz űrgárdisták kal élvezet játszani, főleg, ha valakit feldobnak a véletlenszerű változások és mutációk.

KONTRA

A küldetések nem minden frakciónál lettek helyre rázva, a nehézségi szint csak az erőforrásokat érinti, az AI-t nem.

78%

A csapatoknak erősítés kell, te meg itt holmi képaláírásokat olvasgatsz? Na, nyomás vissza a csatába, hát micsoda dolog ez!

A MÚLTIDÉZÉS CSÚCSA
ION FURY

ADATOK

KIADÓ **3D REALMS** – FEJLESZTŐ **VOIDPOINT, LLC** – MŰFAJ **FPS** – MEGJELENÉS **2019.08.15.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, VAGYIS 6900 FORINT, KONZOLOKRA CSAK KÉSŐBB VÁRHATÓ.**

[IRTA **ZOO_LEE**]

Másfél évvel az Early Access-verzió megjelenése, majd egy jogi hercehurca következtében eszközölt névváltoztatást követően végre végleges verziójához ért a 3D Realms és a Voidpoint múltidéző, retró FPS bombája – az eredmény pedig szinte mindent hoz, amit valaha várhattunk tőle.

Emlékeztek a Bombshell című 2016-os játékra (PC Guru 2016/02)? Ne szégyelljétek magatokat, ha esetleg nem – a 3D Realms próbálkozása egy Duke Nukem-kategóriás női főhős kidolgozására középszerű, unalomba fulladó kétkaros lövölde lett, melyre sokan egy újabb szögként tekintettek a szebb napokat is látott csapat Duke Nukem Foreverrel párhuzamosan készített koporsójába. Azonban a kiadó úgy döntött, hogy ha a játékban nem is, a főhősnő, Shelly „Bombshell" Harrison karakterében volt fantázia – csak épp a leányzót nem a modern játékok köntösébe kellett volna bújtatni. A Voidpont fejlesztőcsapattal karöltve így úgy döntöttek, „utólag" beiktatják Shellyt a klasszikus, '90-es évekbeli FPS-hősök sorába, amihez ráadásul a cég ikonikus Build motorjának felturbózott változatát vették alapul.

Mindig azok a nyavalyás pókok! Böjti már a videofelvételnél frászt kapott tőlük, de úgy tűnik, hogy Zoo_Lee sem úszta meg őket.

Ez a múltidéző FPS eredetileg Ion Maiden címen készült, ám végül (miután az Iron Maiden metalegyüttes perrel fenyegetett) Ion Fury címen jelent meg a játék, amely a Bombshell előzményeit, az abban emlegetett „washingtoni incidenst" dolgozza fel. Ebben egy disztópikus, cyberpunk jövőben járunk, ahol a városok utcáin káosz uralkodik, folyamatos statárium van érvényben, kiborgizált zsoldosok és kultisták pusztítanak, a rendfenntartó erők élettartama pedig olyannyira rövid, hogy főhősünk, Shelly, mindössze hat hónap után már az osztaga legrégebb óta szolgáló tagja. Feladatunk egy őrült tudós, Dr. Heskel nyomában cafatokra lyuggatni és robbantani az ellenszegülő, egyre rusnyább és rusnyább kiborgizált rémeket, miközben utunk során a futurisztikus Washington legkülönbözőbb helyszíneit járhatjuk be (és lőhetjük szitává).

CSAK KEMÉNYEN ÉS STÍLUSOSAN

Műfajából eredően a történet bár tűrhető, nem a játék erőssége, ám a pörgős akció, a hatalmas, technológiai korlátokhoz képest hihetetlenül látványos pályák és a Build motoros játékoktól megszokott millió popkulturális utalás mellett ez a hiányosság egy pillanatra sem zavaró. Az Ion Fury lényegében egy figyelmen kívül hagyott elágazási lehetőség az FPS játékok történelmében, egy „mi lett volna, ha" a 3D Realms a már-már nevetséges, majd egy ponton túl szomorúan elhúzott Duke Nukem Forever fejlesztése helyett tovább csiszolja 2.5D-s motorját, illetve megmarad a műfaj egyik legszínvonalasabb alkotójának. Egyszerre testesít meg többé-kevésbé mindent, amiért szerettük elődeit, és mégis számos koncepciót, lehetőséget továbbfejleszt, új szintre emel a lényegesen jobb hardveres adottságoknak köszönhetően.

Ezek közül a legszembetűnőbb a pályák mérete. A Build motor már fénykorában is szokatlanul hatalmas és nyílt tereket tudott mozgatni, az Ion Fury azonban látványosan növelte a tételeket. Lassulás, akadás vagy bármilyen technikai probléma nélkül lövöldözhetünk át szomszédos, több szintes felhőkarcolók között akár egyszerre tucatnyi különböző méretű és gyorsaságú ellenféllel a képernyőn. A különböző textúrák, modellek felbontása egyszerre idézi a '90-es éveket és állja meg a helyét tökéletesen a modern retró stílusú indie játékok között. A pályák ráadásul szervesen kapcsolódnak egymáshoz – a játék lényegében hét nagyobb fejezetből áll, a fejezetek pedig kisebb-nagyobb zónákból, melyek között ugyan visszafelé nem haladhatunk, a közöttük történő váltás általában észrevétlenül zajlik, és mindvégig megmarad az érzés, hogy egy valós, tematikailag és logikailag is összekapcsolódó város utcáin és épületein küzdjük keresztül magunkat. A grafikát ráadásul még további apró finomhangolások is érték a voxelek formájában – habár a játék túlnyomórészt klasszikus 2.5D-s stílusú, a felvehető tárgyak, fegyverek, illetve egyes kapcsolók, pályaelemek valós 3D-s megjelenést kaptak, hogy látványosabban elüssenek a játéktér többi részétől.

RÖGÖS FEJLESZTÉS, ELMARADT MULTI

Előzetes változatának megjelenése óta bőven akadt nehézség az Ion Fury befejezéséhez vezető úton. Az egyik az ikonikus Iron Maiden okozta fiaskó, mikor az együttes érdekképviselete azzal vádolta meg a készítőket, hogy a címen túl loptak a banda albumborítóiról, illetve Legacy of the Beast című játékukból. Ezt a balhét az alkotók szerencsére megúszták, ám így is bőségesen akadt gondjuk magával a Build motorral. Az eredeti helyett annak EDuke nevű portját fejlesztették tovább úgy, hogy az Ion Fury sikere esetén új Build motoros játékok komplett generációját készíthessék vele. Ez viszont jóval több időt vett igénybe a terveknél, az eredeti szándék ellenére a multiplayer nem is lett kész a megjelenésre, csak később lesz elérhető.

A nagyobb tér és a több ellenfél természetesen a kihívás szintjét is kellő mértékben növeli. A klasszikus Build játékok jellemzően elég keményen feladták a leckét a zöldfülű FPS-rajongóknak, az Ion Fury pedig folytatja ezt a hagyományt. A fegyverzet brutális és változatos, a különböző robbanószerektől felturbózott revolvereken és gépfegyvereken át a lézeres nyílpuskákig, ám a muníció általában limitált, ahogy az életerő és a páncélzat is. Ráadásul státuszunk csak relatív – ha egy ellenfél közvetlen közelről lő arcon egy puskával, még alacsonyabb nehézségi szinten is hiába volt még félig tele az életerőnk (vagy félig lemerítve, filozófiai hozzáállástól függően), az bizony azonnali, kínos game over. A jó reflexeken és taktikán túl elengedhetetlen a gyakori mentés, valamint a különböző, felszereléssekkel alaposan megpakolt titkos szobák keresése. A játék továbbá kifejezetten jutalmazza, ha a háttértörténetéhez híven Shelly kedvenc robbanószereivel gyilkoljuk ellenfeleinket, ekkor ugyanis véres cafatokra robbant tetemükből sokkal nagyobb mennyiségben vehetünk magunkhoz páncélt és lőszert.

KIROBBANÓ SIKER

A nehézségi szint és a retró stílus azonban egy pillanatra sem áll a hangulat és a maximális fordulatszámon pörgő játékmenet útjába. Az Ion Fury az elejétől a végéig egy vérbeli adrenalinbomba, pályái még a szándékosan kopottas megjelenés ellenére is több egyéniséggel és hangulattal bírnak, mint számtalan modern, AAA kategóriás nagyágyú. Maga a pályatervezés vérbeli profizmusról árulkodik, ha valaki csak halomra akarja gyilkolni az ellenfeleket, a haladás iránya általában egyértelmű számára, még a műfajból adódóan kötelező kulcskeresés sem akadály, ám ha valaki szeret elidőzni, titkos szobák, alternatív útvonalak tucatjait fedezheti fel. Az egyes zónák elhagyása előtt pedig egy külön üzenet értesít róla, hogy hány titkos hely marad felfedezetlen, ha megnyomod az adott gombot, vagy átlépsz egy kapun.

Az Ion Fury annyira jól sikerült, hogy Böjti és SteelSaint is nekiálltak vele múltat idézni... nézzetek csak rá a YouTube-csatornánkra!

A brutális vérontáshoz pedig tökéletes aláfestésként szolgál a zónánként váltakozó zene Andrew Hulshulttól, aki a Dusk, Amid Evil, Quake Champions után gyakorlatilag a „modern retró FPS" zsáner hivatalos zeneszerzőjének is tekinthető. De még a karakterek időről időre, egy-egy aranyköpés erejéig megszólaló szinkronjára sem lehet panasz – míg Shellyt a veterán Valeria Arem szólaltatja meg, addig a főgonosz Dr. Heskel Jon „Duke Nukem" St. John ismerős hangján oszt minket. Az Ion Furyt könnyű lenne azonnali klasszikusként jellemezni – ám sajnos akad néhány probléma is, vagy még inkább érthetetlen döntés a fejlesztők részéről, amelyek mellett nehéz szó nélkül elmenni.

Ég a gyertya, ég! Hopp, haver, bocsánat! Úgy tűnik, a gázgyújtóm helyett a robbanó töltényes pisztolyom hoztam magammal.

Az egyik az ellenfelek kissé kiszámítható és néhány esetben bosszantó újratermelődése. Jellemzően hiába pucolunk ki egy adott pályaszakaszt, miután felvettünk egy kódkártyát vagy aktiváltunk egy kapcsolót, a továbbjutásig vezető úton legalább akkora, de inkább nagyobb ellenállásba ütközünk, mint korábban. A másik az ellenfelek adagolása – ha esetleg valaki végigjátszotta a korai hozzáférésben elérhető előzetes kampányt, az sajnos fegyverek és ellenfelek terén is közel a játék feléig csak minimális újdonságra számíthat (annak ellenére, hogy maga az előzetes nem, csak egyes részei szerepelnek a játékban). Ez a monotonitás pedig kissé az amúgy zseniális pályákra is rányomja a bélyegét, mert bár a zónák tematikailag elütnek egymástól, a kapcsolódás miatt többségüknél a monoton sötétszürke látványvilág dominál.

Ezek azonban, ha az összképet veszem, csak apró gyűrődések egy mestermű sarkain. Ha esetleg figyelemmel követtétek az Ion Fury fejlesztését, szeretitek a múltidéző játékokat, esetleg a mai napig lelkesen veszitek elő a Build motorral készített klasszikus címeket – egyszerűen kötelező. G

ÉRTÉKELÉS

A retró FPS műfajának új etalonja, egyszerre méltó a nagy klasszikusokhoz és fejleszti tovább azokat. Duke Nukem-, Blood-, Shadow Warrior-rajongóknak kötelező.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

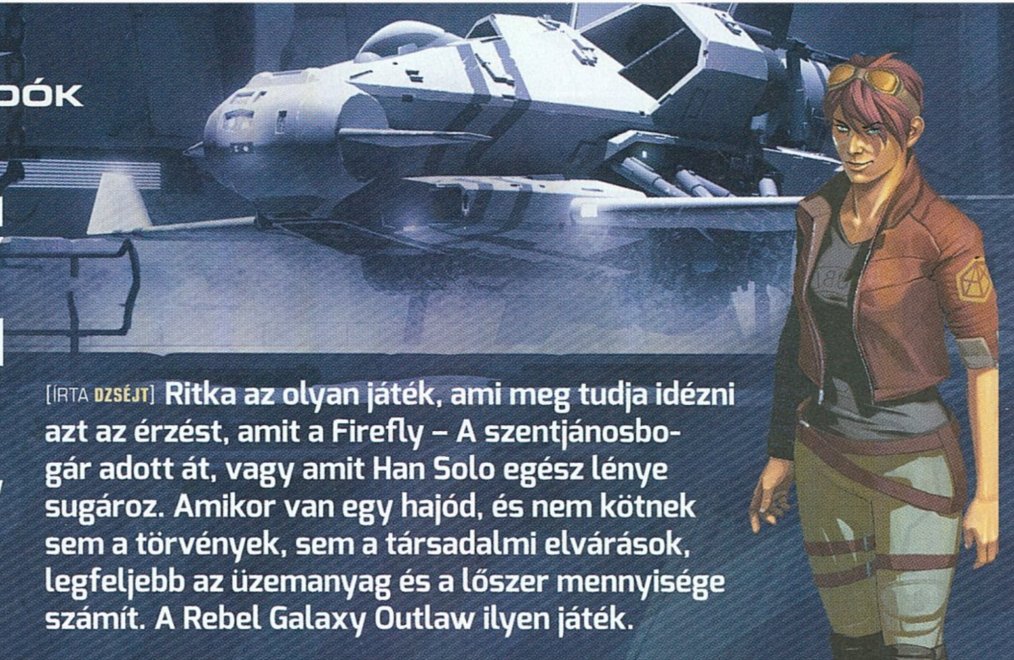
PRO

Fantasztikus prezentáció, kiváló pályatervezéssel, zenékkel, végig lebilincselő, adrenalinbomba játékélmény, egyszerre szórakoztató a régi motorosok és érdeklődő újoncok számára is.

KONTRA

Kiszámíthatóan újratermelődő ellenfelek, egy idő után kissé monoton, szürkés látványvilág, kissé fösvényen adagolja az új fegyvereket, ellenfeleket, a multi csak jóval a megjelenés után lesz elérhető.

85%



CSILLAGKÖZI LÁZADÓK

REBEL GALAXY OUTLAW

[ÍRTA **DZSÉJT**] **Ritka az olyan játék, ami meg tudja idézni azt az érzést, amit a Firefly – A szentjánosbogár adott át, vagy amit Han Solo egész lénye sugároz. Amikor van egy hajód, és nem kötnek sem a törvények, sem a társadalmi elvárások, legfeljebb az üzemanyag és a lőszer mennyisége számít. A Rebel Galaxy Outlaw ilyen játék.**

ADATOK

KIADÓ **DOUBLE DAMAGE GAMES** – FEJLESZTŐ **DOUBLE DAMAGE GAMES** – MŰFAJ **ŰRSZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.08.13.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-ON 25 EURÓ, KB. 8200 FORINT.**

Amikor 4-5 éves koromban először láttam a Star Warst és a Star Treket, nem a jó és a gonosz örök harca fogott meg, és nem is a tudományos része, hanem azok a gyönyörű űrhajók. Tetszettek a nagyok is, de leginkább a kicsi, egyszemélyes vadászgépeket szerettem meg. Így amikor meglett az első PC-m, az egyik első játék, amit telepítettem rá, az X-Wing volt. A szerelem később sem múlt el, így szinte minden olyan programmal játszottam, amiben űrhajót lehetett vezetni. Wing Commander, Starlancer, Freelancer, I-War, Freespace és így tovább – mindet végigjátszottam, néhányat többször is.

Most pedig itt ez a produkció. Amikor Böjti előállt a tesztelés lehetőségével, rémlett, hogy az Epic Games Store nemrég adott egy ingyenes játékot Rebel Galaxy címmel. Nem is tévedtem. Az eredeti program középpontjában hatalmas hadi űrhajók álltak, azokkal lehetett aprítani az ellent egy procedurálisan felépült galaxisban. Na, mondom, ha ilyen játékról van szó, arra érdemes befizetni, szóval azonnal vállaltam a feladatot.

FÉLRESIKERÜLT BOSSZÚ

A játék az emlegetett Rebel Galaxy univerzumában játszódik, de egyrészt az Outlaw története megelőzi elődje cselekményét, másrészt ezúttal egy kisgép pilótafülkéjébe csüccsenhetünk bele, és harmadrészt, ebben a játékban végre 3D-s a galaxis, szóval szabadon forgolódhatunk, emelkedhetünk és süllyedhetünk.

Mi Juno Markev bőrébe bújunk bele: hősnőnk valaha hírhedt szabadúszó volt, mígnem férjhez ment és visszavonult. A bizniszbe férje megölése után tér vissza, bosszútól vezérelve, de mint ahogy az introból hamar kiderül, kiszemelt áldozatát még egy fejlövés sem teríti le, sőt, az egész bosszúhadjárat kis híján Juno életébe kerül. Hajóját elveszti, egy kietlen bolygón reked, egyetlen reménye régi üzleti partnere.

Itt vesszük át az irányítást. A csápos űrlény komától kapunk egy hajót, ami lényegében nem több egy doboznál, amire hajtóműveket és néhány kis teljesítményű fegyvert szereltek. Még arra sem jó, hogy elhagyjuk a naprendszert, bár ez alapvetően nem baj, mert ez a rendszer viszonylag biztonságos, így könnyen és veszélytelenül elvégezhetünk néhány egyszerű munkát, amivel újra megvethetjük lábunkat a független vállalkozók csillagközi világában.

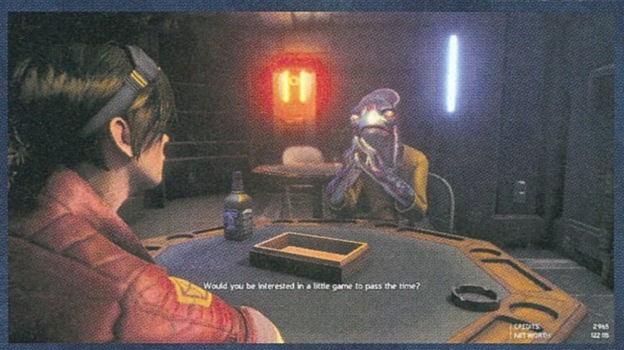
A játék ugyanabban az univerzumban játszódik, mint a 2015-ös Rebel Galaxy, a történetet tekintve azonban nem folytatás, hanem előzmény.

SZABAD REPÜLÉS

A Rebel Galaxy Outlaw története ugyan nem nagy was ist das, de elég érdekes ahhoz, hogy végig akarjuk követni – ezt már csak azért is érdemes, mert a sztori mentén haladva juthatunk hozzá az újabb és újabb cuccokhoz, úgymint jobb hajók, fegyverek, védelem és persze az egyéb nyalánkságok. Kilenc hajó közül válogathatunk – de csak egy lehet a birtokunkban –, ezeket kedvünk szerint cicomázhatjuk. Rengeteg féle fegyver, pajzs és páncélzat aggatható rájuk, könnyedén hozzáigazíthatjuk hajónkat választott életstílusunkhoz. Emellett felpakolhatunk nagyobb rakteret, erősebb generátort (a legtöbb ketyere energián él, így kell az extra erőforrás), bányászati lézert, vonónyalábot és persze zavaró berendezéseket is, hogy a ránk galád módi kilőtt rakétákat elhessegethessük. De még a hajó nevét és színét is alaposan átvariálhatjuk, hála a beépített, első ránézésre rémisztően részletes szerkesztőnek.

Ha megvan a kasztni, irány az űr, ahol aztán kedvünkre játszhatunk. De tényleg, a Rebel Galaxy

Kiszivárgott az első kép az új Halálos iramban-filmről, itt már az űrben fognak akciózni a pimpelt járgányokkal.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A LEGVÉGSŐ HATÁR

A játék technikailag csak addig szab korlátokat, míg űrszekeredre fel nem szereled a jump drive-ot. Onnantól kezdve minden rendszert elérhetsz, de ez a szabadság lehetőleg ne szálljon a fejedbe. Még a normál veszélyességi fokozatú területeken is belefuthatsz olyan bandákba, amik pillanatok alatt űrszemetet csinálnak szeretett hajódból, szóval jobb a kezdő rendszerben maradni, amíg fel nem turbózod a hajódat.

PÁNCÉLT FEL!

Az első hajó megszerzése után azonnal érdemes egy fokozattal komolyabb páncélra beruházni. Egyrészt, a hajó kezdetben csak annyira strapabíró, mint a kismalacok házikója, akik feje fölül elfújta a farkas a tetőt, szóval nem árt megerősíteni, másrészt így kevesebbszer kell majd súlyos összegeket kifizetned a hajód javíttatására. Plusz a rakétaelhárító beszerzése sem fakultatív megoldás. Szerencsére nem drágák.

JÓSÁGOS SZAMARITÁNUS

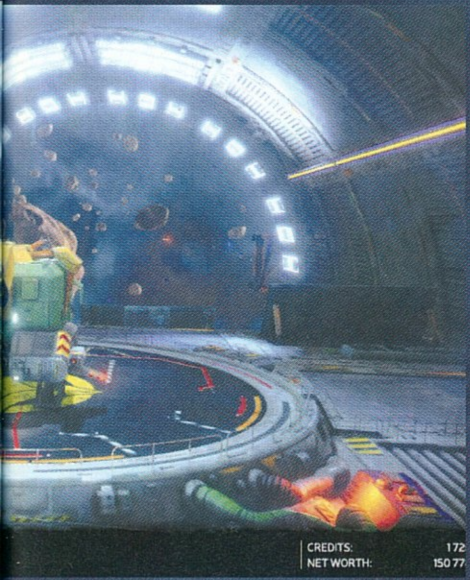
Akárhová is mész, nagy eséllyel megszakítja utadat egy vészjelzés. Bár emberbaráti szempontból illene ezekre reagálni, amíg a hajód védelme és fegyverzete nincs felturbózva, inkább ne foglalkozz ezekkel, pláne ne magas kockázatú rendszerekben. Mert könnyen belefuthatsz nálad táposabb ellenfelekbe, rosszabb esetben pedig az egész a kalózok csapdája, és ezekből csak csodával határos módon lehet kikeveredni.

A SZABADÚSZÓ

A cikkben többször is megemlítettem a 2003-ban, a Digital Anvil által összerakott Freelancer című játékot, amire a Rebel Galaxy Outlaw feltűnően hasonlít. Ez a játék a 2000-ben kiadott Starlancer folytatása volt, és ugyanaz a Chris Roberts állt mögötte, aki évek óta próbálja tető alá hozni a Star Citizent. A Freelancerben ugyanúgy, mint a Rebel Galaxy Outlawban, egy független, civil pilótát alakíthatunk, és az űrt földi városok és/vagy államok neveivel felcímkézett, űrkapuk által összekötött naprendszerekbe osztották, amik teli voltak leszállóhelyekkel, ahol NPC-kel diskurálhattunk. Mindkét játék lehetőséget biztosít a kereskedelemre, a fejvadászkodásra, a kalózkodásra, és mindkét program inkább arcade jellegű, mint szimulátor. A két produkció között a leglátványosabb különbség, hogy a Freelancerben volt egy 128 játékos befogadására képes többjátékos mód. Szóval a Rebel Galaxy Outlaw-t nyugodtan nevezhetjük a Freelancer szellemi örökösének is.

Outlaw-t tető alá hozó Double Damage abszolút szabad kezet adott. Összesen 39 csillagrendszerben kalandozhatunk, ezek mindegyike más-más politikai berendezkedésű, és különböző a veszélyességi rátájuk is. Egy demokratikus naprendszerben viszonylag biztonságban érezhetjük magunkat, de egy törvényen kívüliben jobb, ha állandóan a ravaszon van az ujjunk. Azt is érdemes figyelemmel kísérni, hogy az egyes rendszerekben a bolygók és állomások függetlenek vagy elkötelezettek-e valamelyik szervezet mellett, mert ez nagyban befolyásolja a hozzánk való viszonyukat.

Ezt a viszonyt pedig mi határozhatjuk meg. Lehetünk tisztes vállalkozóknak dolgozó szabadúszók, akik csak békésen fuvarozzák az árut és legfeljebb önvédelemből nyitnak tüzet másokra. Lehetünk vad kalózok, akik mindent és mindenkit megtámadnak, majd a roncsok közt turkálva a törvényen kívüli kalózbázisokon adják el jó pénzért a zsákmányt. Állhatunk csempésznek, de akár el is kötelezhetjük magunkat a zsoldos vagy kereskedelmi céheknek, amik zsíros munkákkal látnak el bennünket.



Ha folyton besegítünk a rendőröknek, akkor bizony a kalózok vadászni kezdenek ránk, kalózként pedig esélytelen, hogy elsuhanjunk a rendfenntartó hajók mellett. Ha tiltott áru van a fedélzeten, jobb a kerülőutakat választani, nehogy lefüleljenek, míg értékes cuccokkal felpakolva érdemes minél gyorsabban eljutni a célhoz, még mielőtt a kalózok rajtunk ütnek.

SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉGEK

Bolygók, űrállomások, aszteroidák, rengeteg helyen landolhatunk. Persze azt, hogy le tudunk-e szállni, mint írtam, nagyban befolyásolja az, hogy a törvény melyik oldalán állunk. Eme bázisokon vehetünk fel független küldetéseket, csatlakozhatunk valamelyik céhhez, és akkor az ő irodáikban is szemezgethetünk az elérhető missziók közül. Illetve a bárban a csapostól híreket hallhatunk – ezekhez szokott egy koordináta is járni, ahová elutazva változatos dolgokba csöppenhetünk bele –, némi extra borravalóért pedig elmondják, kit érdemes levadászni vagy mit érdemes szállítani. A kocsmákban minijátékok is akadnak, mint arcade kasztnik, billiárdozás és kockázás, ahol kisebb összegekben fogadhatunk is. Ezek ugyan nem túl eredetiek, de elég szórakoztatóak ahhoz, hogy az ember némi időt elüssön velük.

A leszállóhelyeken vásárolhatunk új hajót – de az áruk igen borsós, szóval ezekre elég sokat kell gyűjteni –, valamint a súlyosabb tűzharcok után (drága pénzért) itt javíthatjuk a járgányt, szerelhetjük fel az új alkatrészeket, illetve eme állomásokon találhatjuk a piacot is, ahol eladhatjuk az űrben felszedett cuccokat (kalózbázisokon az illegálisakat, törvényes állomásokon a legálisakat). Apropó, ez a piac elég jól kiegyensúlyozott belső kereskedelmi rendszerrel bír, szóval akár azzal is szerezhetünk némi pénzt, hogy amit az egyik leszállóhelyen olcsón megveszünk, azt máshol drágábban adjuk el.

A felvehető mellékküldetések és a főküldetések is eléggé hasonlítanak, de elég változatosak ahhoz, hogy ne unjunk rájuk. Néha árut kell szállítanunk (vagy csempésznünk), máskor a rendvédelmi erőknek kell segítenünk, de vállalhatunk kalózkzaciókat vagy maszek felderítést is. Mindezek mellett a csillagközi térben befuthatnak segélyhívások, amikre reagálhatunk, plusz az egyes rendszerekben teleszórták felfedezhető pontokkal, amiken bármi megtörténhet. Mindez a látványos űrcsatákkal kombinálva kellemes élményt nyújt, pláne, ha nehezebb fokozaton játszunk.

A Rebel Galaxy Outlaw egyik érdekessége, hogy az arcade jellegtől egészen a klasszikus űrhajós játékok nehézségéig skálázható. A legkönnyebb fokozaton szinte gombnyomással működik minden. Autópilótánk bárhová elrepít, a célzásra rásegít a számítógép, sőt akár az egész hajó képes a beavatkozásunk nélkül követni a célba vett hajót, nekünk csak lőni kell. A legnehezebb fokozaton viszont minden úgy működik, mint a Wing Commanderben vagy az X-Wingben, avagy nincs semmi segítségünk.

KLASSZIKUS ÚJ KÖNTÖSBEN

A Rebel Galaxy Outlaw egy remek, klasszikus gyökerekkel megáldott űrszimulátor lett. Mindenkinek ajánlom, aki a Wing Commandereken, az X-Wingen vagy az eme játékra roppantul hasonlító Freelanceren nevelkedett, de azoknak is érdemes próbát tenniük, akik már a No Man's Sky-jal, az Elite-tel vagy a Star Citizennel szerelmesedtek bele ebbe a műfajba. G

ÉRTÉKELÉS

DZSÉJT

Minden ízében klasszikus űrszimulátor, amiben megvalósíthatjuk gyerekkori álmainkat: lehetünk csempészek, vad űrkalózok, a rend hű őrei vagy egyszerű kereskedők. A határ a csillagos ég!

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO
Remek hangulat, a szabadság érzése, parázs űrcsaták, változatos hajók, érdekes történet, iszonyú jó zenék.

KONTRA
Billentyűzettel és egérrel nehézkes az irányítás, a mellékküldetések kissé repetitívek.

87%

HA MEGLÁT EGY FINÁNCHAJÓ

Még Han Solóval is megesik, hogy néha átkutatják, téged pedig biztos többször is ellenőrizni fog a hatóság. Ilyenkor pontosan azt kell tenni, mint amit a corelliai csirkefogó is tett, avagy a PDA segítségével ki kell hajítani a tiltott árut. De még jobb, ha a fedélzetre sem viszed a radaron narancssárga pöttyökkel jelzett dolgokat, mert ezeket csak kalózállomásokon adhatod el, amikre csak kalózként szállhatsz le.

KALÓZOK, CSAK ÜGYESEN!

Bár a játék főküldetései attól függetlenül teljesíthetőek, hogy a törvény jó vagy rossz oldalán állsz, érdemes az elején a kalózkodást még elkerülni. A legtöbb rendszerben ugyanis nyüzsögnek a rendfenntartók, akik zéró toleranciát hirdettek a bűnözéssel szemben, így ugyanúgy tüzet nyitnak rád tiltott áru szállításáért, mint kalózkodásért. Szóval, amíg nincs jó hajód, jobb a törvény tisztességes oldalán maradni.

FEGYVERARZENÁL

A játék során háromféle fegyvert szerelhetsz fel a hajódra: sugár és szilárd alapú lőszert eregetőt, valamint valamilyen vetőcsövet, ami különféle rakétákat vagy torpedókat tud útjára indítani. Utóbbinál érdemes a nyomkövető fajtákra beruházni, míg e mellé jó, ha sugárfegyvert és szilárd lőszeres gyilokeszközt is felszerelsz. A lézerek és plazmák ugyanis a pajzsban tudnak nagy kárt tenni, míg a railgun a páncélt tudja leamortizálni gyorsan.

ADOK-VESZEK

A program automatikusan felkínálja a lecserélésre szánt alkatrészek eladását, ha újat vagy jobbat vásárolsz belőlük. A generátornál vagy a páncélnál érdemes élni ezzel, de vannak olyan alkatrészek, amiket jobb megtartani, amíg megtalálod a neked megfelelőt (pl. fegyverek). Így, ha esetleg az új, drága alkatrész nem felelt meg az igényeidnek, akkor nem kell újra megvenni a másik cuccot, elég a használhatatlant eladni.

ALJAS NYOLCAS?

司馬亮

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS – EIGHT PRINCES

[ÍRTA TIKA] **Kína történelmének egy új fejezetét mutatja be a Three Kingdoms első kiegészítője. Persze, ha már Total War, csakis egy vérzivataros kor és egy jól csengő név jöhet szóba, utóbbit pedig A Nyolc herceg háborújával szerintem az ókori, kínai történetírók ki is maxolták...**

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **CREATIVE ASSEMBLY** – MŰFAJ **STRATÉGIA**
MEGJELENÉS **2019.08.08.** – ÁR **STEAMEN 9 EURÓ, KB. 2900 FT. FUTTATÁSÁHOZ SZÜKSÉGES AZ ALAPJÁTÉK.**

Nem sokat üldögélt a babérokon a Creative Assembly, hisz az alapjáték megjelenése óta két és fél hónap telt el, s lám, máris nyakunkon egy DLC, egy teljesen új korszakkal, új kampánnyal (igaz, a régi térképen), és mint a címből is kitalálható, nyolc, friss, hódításra kész főszereplővel.

A téma mi más is lehetne, mint Kína (ki tudja hányadik) újraegyesítése, most épp száz évvel a Három királyságnak nevezett korszak (az alapjáték szituja) után. Történt ugyanis, hogy a Wu császár (saját nevén Sima Yan, a Jin dinasztia alapítója) elhalálozott, és legidősebb fiára (Sima Zhong) szállt a hatalom, akiről azt jegyezte fel az utókor, hogy félkegyelmű volt. S hogy miért pont őrá? Nos, a megboldogult császár úgy vélte, hogy a tradíciókra épülő birodalom stabilitásának nem tenne jót, ha belenyúlna az örökösödési rendbe. Nagy hiba volt... Apró kitérő: Sima Yan a trónra lépése után a hatalom megőrzésének egy igen eredeti módját választotta, a Sima klánból ugyanis minden jelentősebb rokon kapott egy hűbérbirtokot, cserébe bizonyos számú katona kiállításáért (és a hűségért), idővel pedig ezek a bárók és hercegek függetlenedtek a központi hatalomtól. Mindez azért fontos, mert a 8 herceg rokonsági viszonyokban mérve három fiút, két nagybácsit, két unokatestvért és egy unokaöcsöt takar. Ráadásul a megjelenített időszak nem egyetlen hatalmas örökösödési háborút jelentett, hanem konfliktusok sorozatát, kisebb-nagyobb békés időszakokkal, merényletekkel, intrikákkal, amelyekből a volt császárnő és Sima Zhong felesége is kivette a részét.

ÉRTÉKELÉS

Tisztes iparosmunka, bár az európai ember számára kevésbé emlékezetes karakterekkel operáló bővítmény, főleg, hogy ugyanaz a térkép, mint az alapjátékban.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Nyolc új karakter, új játékelemekkel, a Dynasty mód és a kellemes árazás.

KONTRA

Tulajdonképpen az alapjáték ismétlése, csak pepitában, és az egyes szereplők alól elég hamar elfogy az út (a történet questjei).

80%

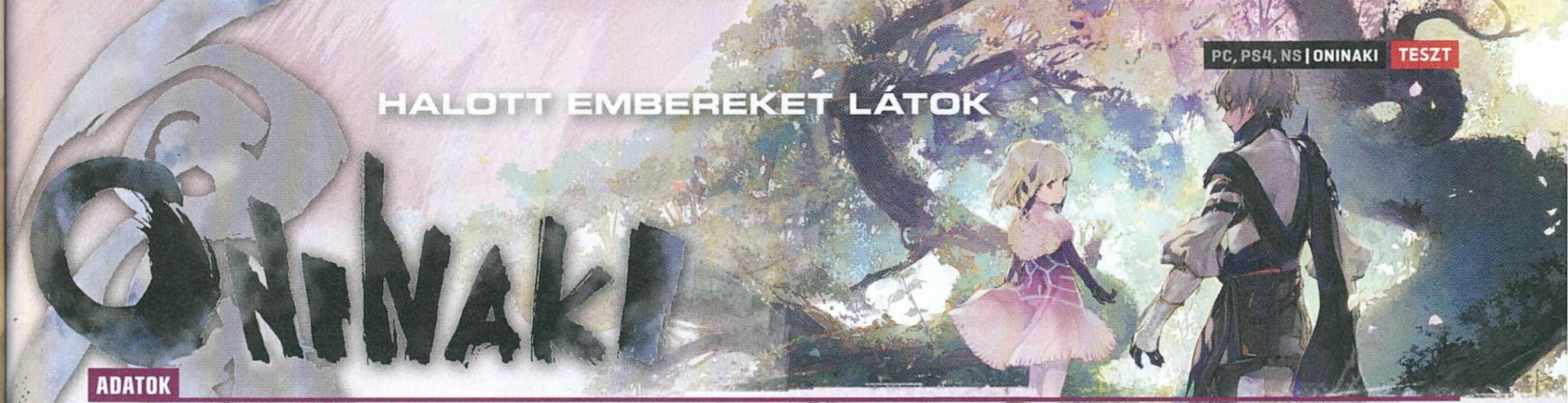
A nyolc főszereplőt nem sorolom fel, mert az őrület kerülgetett, ahányszor csak a Sima nevet meghallom... Yong, Ying, Yue és társai, olyan, az egész mintha „kínai" lenne (ja, mert tényleg az is). Szóval maradjunk annyiban, hogy minden hősnek van néhány egyedi egysége, épülete és még saját személyisége is (játékstílusa), aki például agresszív, gyorsabban halad a kampánytérképen, az egységei nagyobbat ütnek, az „irodában ülő" típusok pedig zsírosabb bevételekre, jobb diplomáciára alapozhatnak. Az összképbe két komolyabb változás került be, az egyik a hűbéri rendszer hozadéka, ahol a közhangulatot jelző mutató most már a nemesek támogatására koncentrál, ez egyébként ugyanúgy épületekkel, adóval és eventekkel szabályozható. A másik, látványosabb újítás a négy apró kis „fordulatszámláló" a képernyő bal felső sarkában, amelyek a követhető irányvonalakat jelzik – olyanokat, mint a gazdagság, a lélek, az erő és az elme. A döntésekben vagy a küldetésnél az előbbi négy jelzőhöz kaphatunk bónuszokat, és amikor egy szakaszt elérünk, akkor az egész frakcióra érvényes hatás lesz a jutalom. Van némi módosítás az elérhető rangokban is, de lényegileg ugyanúgy a császári főváros felé és a régens/császár szerepkörre hajtunk, mint a Three Kingdomsban. A minőségben persze (kisebb bugokat leszámítva) nincs hiba, viszont kevésbé karakteres az anyag – az alapjáték kisöccse lehetne, szerencsére ez az árazáson is meglátszik...

A nyolc új karaktert tartalmazó DLC-vel párhuzamosan egy új, ingyenes játékmód is érkezett, amely Dynasty névre hallgat.

A HEGYEK URA...

A DLC-vel járó frissítés hozadéka egy új játékmód, a Dynasty, amely mindenkinek ingyenes. A játék főhőseiből három letáborozik egy domb tetején, és az egyre nagyobb hullámokban érkező ellenséges egységeket kell legyőzni, miközben minden szakasz után fejleszthetünk egyet a trió képességein. Az itt megjelenő képességfa teljesen új, a szereplők sokkal durvább, területre ható támadásokat kaptak, ráadásul az Intel támogatása miatt a támadó formációk létszámát is fel lehet csavarni, ami egy meglehetősen jópofa lehetőség az Eight Princesben.

A stratégia az csak egy dolog, de kikeveredni élve a teljesen ugyanolyan kínai nevek kavalkádjából – na, az az igazi kihívás!



HALOTT EMBEREKET LÁTOK

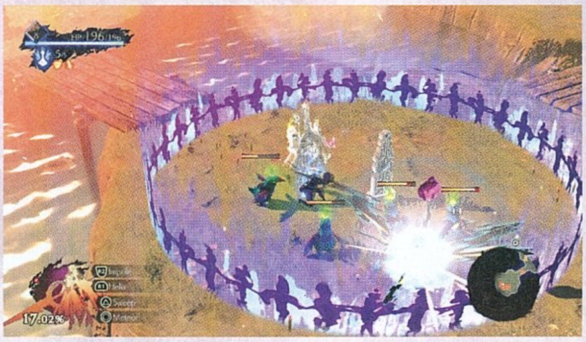
ONINAKI

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **TOKYO RPG FACTORY** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.08.22.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 500 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Halottak lelkei bolyonganak két létsík között ragadva, miközben szörnyek fenik rájuk a fogaikat, emellett pedig egy rejtélyes alak sorra gyilkolja meg a közeli városka lakóit. Mindez egy átlagos hétköznap a videojátékok világában, no és persze a Virrasztókéban, akik pont az elhunytak nyugalmát óvják.**

A 2016-os, klasszikus JRPG-k előtt tisztelgő I Am Setsuna igazi meglepetés lett, aminek hála rengetegen felfigyeltek a Tokyo RPG Factoryra. A kérdés már csak az volt, hogy egyszeri alkalommal sikerült belenyúlni a tutiba, vagy valóban igazi tehetségek adták ki magukból régóta dédelgetett álmaikat? Nos, a 2018-as Lost Sphear már jelezte, hogy azért nem mind arany, ami Tokyo RPG, az Oninaki pedig, bár kellemes, szintén azt bizonyítja, hogy a stúdiónak inkább csak szerencséje volt, pedig alkotói alapvetően ismerik, sőt láthatóan szeretik is a zsánert. Ami furcsa: míg a korábbi címek teljesen a jól ismert, korai formulát használták, térképen mászkálással, körökre osztott harcokkal, addig a legújabb produkció szakít a hagyományokkal, hogy modernebb, kicsit gyorsabb és rugalmasabb legyen – ami nem lenne gond, csak ezzel sajnos a stílusból is veszít, méghozzá nem keveset.



Az I Am Setsuna és a Lost Sphere után az Oninaki izgalmas koncepcióval, de emellett is rengeteg sablonnal állt elő.

LÉLEKŐRZŐK

Kagachi, avagy a játék főhőse már kiskorában tisztában volt azzal, hogy különleges képességekkel rendelkezik, így semmi furcsaság nincs abban, hogy felnőve Virrasztóvá válik. Olyan harcossá, aki óvja, segíti és elirányítja a megrekedt lelkeket, akik valamiért a világok között ragadtak, így nem tudnak továbbjutni. Idővel azonban összetalálkozik egy kislánnyal, akit már gyermekkorában is látott, és aki szintén kapcsolatban áll a lelkekkel, illetve együtt közös ellenségre lelnek a teljes világra veszedelmet jelentő Éjszakai Ördög személyében, aki rátámad, majd le is döfi a Linne névre hallgató lányt. A történet akkor kezd izgalmassá válni, mikor kiderül, hogy a renden belül van olyan, aki nem egészen annak szabályait követi, de mások is egészen érdekes módon értelmezik a lefektetett alapokat – később pedig Kagachinak olyan személytől is búcsút kell vennie, aki igazán közel áll hozzá.

Maga a játékmenet eléggé egyszerű, emellett szakít mindazzal, ami eddig jellemezte a stúdiót. Nincs szabadban mászkálás, a térképen egyszerűen rábökünk egy már rendelkezésre álló helyszínre, és már ott is vagyunk. Az így elérhető pályák pedig eléggé behatároltak, elveszni nem lehet rajtuk, ahogy haladunk előre, előbb-utóbb a fő feladatunk teljesítéséig, általában egy boss leveréséig jutunk el. Közben néha beszélgetünk, segítünk valakinek, de a hangsúly a rengeteg harcon van – ami immáron valós időben zajlik. Méghozzá egy, majd több démon oldalán. A démonokat menetközben lehet összeszedni, a kapott pontokból fejleszthetők, így speciális skilleket kaphatnak, amik a közös harcban speckók képében süthetők el. Emellett a nagy csatározásban ellenfeleink fegyvereket is hullatnak, amik mind a főhősre, mind csapatára ráaggathatók. Így és a szokásos fejlődéssel lehetünk egyre erősebbek, ami viszont szükséges is, mivel elég tápos ellenfelek jönnek, ahogy haladunk előre. Nem utolsósorban a két világ között Virrasztóként átjárhatunk, avagy mindkét síkon lezúzhatjuk az opponenseket, méghozzá sok esetben eltérő formában, ami viszont szükségessé teszi egy-egy nagyobb kihívást jelentő monstrum kiirtását, mivel a váltáshoz felhasznált portált sok esetben ők biztosítják.

EZÉRT KÁR VOLT VÁLTANI

Mindez papíron jól hangzik, de lényegében nem sokat ad hozzá az élményhez, ami leginkább a rendkívül suta és stílustalan pályadizájnnak köszönhető. Teljesen mindegy ugyanis, hogy melyik létsíkon, melyik területen vagyunk, a csőfolyosók és behatárolt ösvények semmi igazi egyéniséget nem mutatnak, ahogy a tereptárgyak és sajnos az ellenfelek sem. A történet a melankolikus alap ellenére is kicsit lapos, egyszerű, ami viszont megmenti az összképet, az az érzelmek mellett a harc. Bár eleinte azért sem voltam oda, ha 5-6 óra után megfelelően feltápoljuk démonunkat/démonjainkat (természetesen eltérő képességekkel rendelkeznek), akkor onnantól már nagyon látványos és élvezetes összecsapásokban lehet részünk. Emiatt megérheti beruházni a játékra, de nem teljes áron, inkább valami akcióban.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Az RPG-gyár visszatért, de falai már kormosak, a fölé ereszkedő füstfelhő pedig láthatóan a dolgozóira is ránehezedett, aminek hála a munkakedv mintha kiveszett volna.

TÁLALÁS: **76%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

Kellően feltápolt karakterekkel egészen élvezetes a harc, vannak jó pillanatok, de összességében semmi olyat nem kapunk, amit még ne láttunk volna.

KONTRA

Unalmas, egyszerű pályakialakítás, fantáziátlan ellenfelek, sablonos sztori. Ennél sokkal többre képes a csapat.

76%

POKOLI TORONY

CONTROL

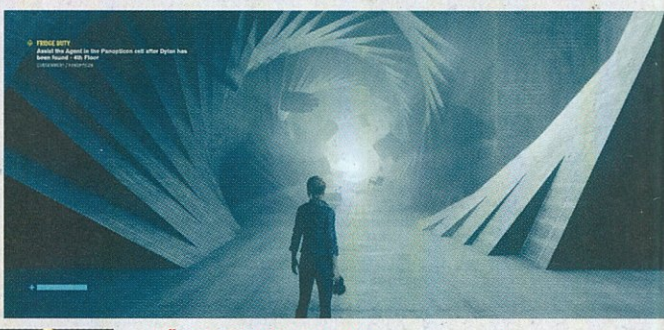
[ÍRTA **WILSON**]

A felemás fogadtatásra lelt Quantum Break után csak három évet kellett várni arra, hogy a Remedy újabb játékkal jelentkezzen, a Control pedig pontosan olyan, amit a stúdiótól megszokhattunk: ismerős, mégis minden szempontból egyedi, ötletes és lebilincselő.

ADATOK

KIADÓ **505 GAMES** – FEJLESZTŐ **REMEDY ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019. 08. 27.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT.**

Néha már én sem vagyok biztos abban, hogy mire célzok, de a lényeg, hogy a ravasz és a fegyver teszi a dolgát helyettem is!



Az iteráció a videojáték fejlesztés egyik legfontosabb mozgatórugója: még a legcsiszoltabbnak tűnő ötletmorzsa is olyan változásokon tud átesni, mire a végfelhasználó elé kerül, hogy sokszor rá sem lehet ismerni. A Halo eredetileg egy valós idejű stratégia volt, megjelenése mégis a modern FPS-ek korszakának beköszöntét hozta el; a Diablo eredetileg egy tradicionális, körökre osztott szerepjátéknak készült, aztán az általunk ismert hack'n slash műfaj alappillére lett; a Fortnite egy minden szempontból tradicionális túlélős játékként bukdácsolt a korai hozzáférésben, hogy aztán a battle royale hullámait meglovagolva váljon gigantikus kulturális ikonná.

Ez az útkeresés a finn Remedy számára sem ismeretlen: a Stephen King-omázsnak is beillő Alan Wake egy a természetfeletti gonosszal való csatározást ágyazott bele egy hagyományos shooterbe, az ezt követő Quantum Break a modern televíziózás eszközeivel igyekezett történetmesélést helyezni egy hagyományos TPS mögé, a Control pedig ezt a kettőt igyekszik egy tető alá hozni. Ez esetben tulajdonképpen szó szerint.

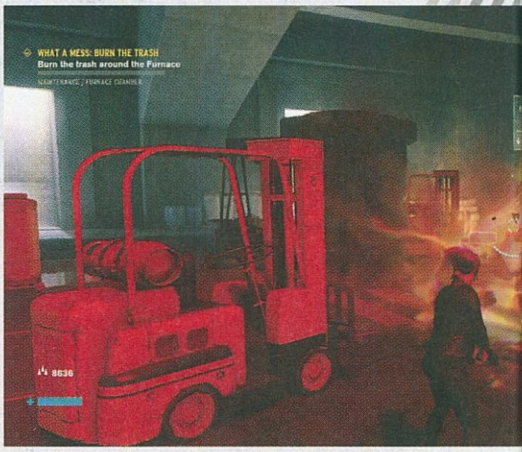
A VILÁGON TÚL

A Control ugyanis nem az amerikai vadvidéken vagy egy gazdag egyetemváros árnyékában bontja ki a maga konfliktusát, hanem New York közepén, egy hatalmas felhőkarcolóban... amit nemcsak hogy a világon senki sem lát, de a létezéséről sem tudnak. A „Legöregebb Háznak" hívott, brutalista stílusú felhőkarcoló ad otthont az Egyesült Államok egy az árnyékban dolgozó intézményének, a Szövetségi Control Irodának (FBC), amely a hatvanas évek óta szolgálja ki ezen szervezetet, melynek igazából egy fő küldetése van: a természetfeletti jelenségek vizsgálata. Azonban, ahogy az FBC szakterülete, úgy maga az épület sem szokványos, a természet törvényeire fittyet hányó monstrum az általunk ismert téridőn kívül helyezkedik el, felépítése nem állandó, a benne található hatalmas termek, emeletek, szobák folyamatosan változnak és átvezetnek más és más dimenziókba.

A dimenziókkal való kapcsolat pedig a Control főhősnőjének, Jesse Fadennek sem ismeretlen. Jesse gyerekkorában testvérével együtt csöppent egy olyan incidensbe, amely városuk, Ordinary szinte teljes pusztulásával, a felnőtt populáció eltűnésével végződött. Bár az FBC markaiból akkor sikerült elmenekülnie a lánynak, bátyja, Dylan, már nem volt ilyen szerencsés, így hosszú évek kitartó munkájával Jesse egy nap rábukkant a Legöregebb Házra, és ezzel az FBC-re, hogy végre válaszokat kapjon az incidensre, valamint bátyja hollétére. Csakhogy az épületbe történő belépést követően elég gyorsan kiderül, hogy itt semmi sincs rendben, Jesse pedig pár perc leforgása alatt egyenesen az események közepén találja magát, ráadásul még az FBC igazgatójának is kinevezik.

ELŐRE AZ ISMERETLENBE

A nem éppen szokványos felütés és a meglehetősen gyors tempójú események okán pedig nem is lehet kérdéses az, hogy a Control a későbbiek során is számtalan fordulatot tartogat, amit az érthetőség határán belül maradó szürrealitás kísér végig. Ez ugyanis semmilyen szempontból sem egy szokványos történet, a Control hatalmas kanállal merít a kultikus Twilight Zone-sorozatból, David Lynch és Stephen King életművéből, és még a Fringe-ből is sikerült ezt-azt átemelni. A kifejezetten ötletes keverékhez pedig tökéletes alapot nyújt maga az épület, amely a hatvanas-hetvenes évek építészeti stílusát vegyíti a kézenfekvőnek tálalt paranormalitással. Mivel az FBC központjáról van szó, a maroknyi túlélő ügynök a legkevésbé sem hökken meg azon, hogy az emberállomány jelentős része vagy agresszív entitásként, vagy a levegőben lebegő, magatehetetlen tetemként végezte, ahogy azon sem, hogy az ügynökségnek hirtelen egy teljesen új vezére lett a semmiből, aki posztja ellenére legalább annyira tanácstalan és tudatlan a világgal kapcsolatban, mint a játékos maga.

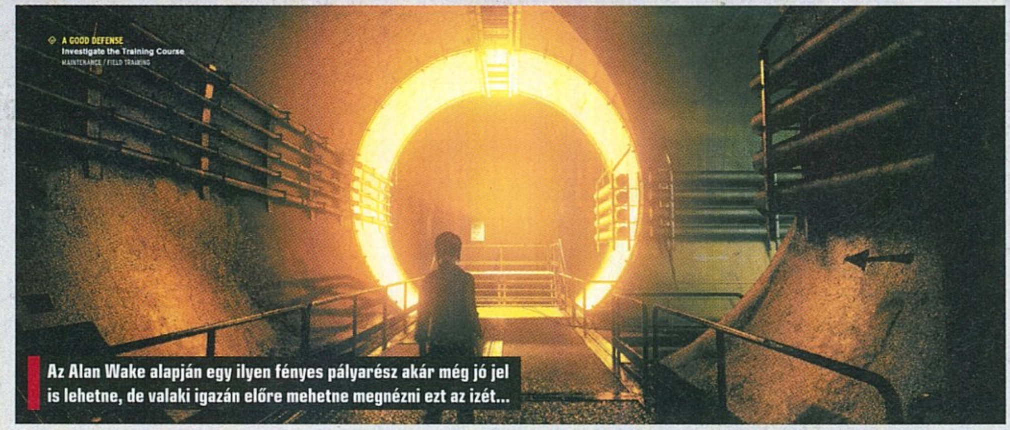


A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI — ÚJABB SZÜRREÁLIS KALAND

Aki kedveli a Remedy stílusát, az ezúttal sem fog csalódni. Az Alan Wake-kel ellentétben, ahogy a Max Payne, úgy a Control sem kifejezetten horror, mégis tele van olyan elemekkel, amik elég komolyan felkavarják az embert, már csak a szürreális stílus miatt is. De mondok jobbat: aki a Twin Peaks, a Fringe vagy a Lost stílusát kedveli, az a finnek új játékáért teljesen odáig lesz. Elvont, nyomasztó és mindig meglepetésre képes sztorija állandó WTF-momentumokkal bombázza a játékos érzékelését, ami miatt a nyárvég egyik kötelező darabjának mondható. Ki ne hagyjátok, ezért még a képfrissítési problémákat is el lehet nézni!

Az ugyanis, hogy pontosan mi és miért történik, csak hosszú órák alatt bontakozik ki: egyrészt a fontos karakterekkel, élőszereplős videókkal teletömött átvezető jelenetek során, másrészt a temérdek, opcionálisan felvehető napló, feljegyzés és hangfelvétel alapos átvizsgálásával. A Control által felépített mikrouniverzum így a kezdeti rejtélyt átforgatja egy hihető természetfeletti történetté, ahol mindennek megvan a maga helye, szerepe és logikus magyarázata.



Az Alan Wake alapján egy ilyen fényes pályarész akár még jó jel is lehetne, de valaki igazán előre mehetne megnézni ezt az izét...

Ott van például a Legöregebb Ház: nemcsak a szövetségi hivatal dolgozói estek áldozatul a világot fenyegető, Hissnek hívott interdimenzionális fenyegetésnek, hanem a felhőkarcoló maga is, amit egyrészt a Hiss machinációi alakítanak, másrészt a benne felhalmozott, Objects of Powernek hívott tárgyak. Ezek olyan, teljesen hétköznapi berendezések, gépek, eszközök, melyek képesek lyukat ütni az általunk ismert realitás szövetén, és ezáltal kárt okozni a világunkban. Az FBC legfőbb tevékenysége ezen objektumok megtalálása és kontrollálása az elzárásukkal – csakhogy Jesse képes ezeket megtisztítani és képességeiket átvenni. Így tud idővel levitálni, pajzsot vonni maga elé, vagy épp átállítani egy ellenfelet a maga oldalára. Az ilyen módon megszerzett képességek egy egyszerű képességfa használatával továbbfejleszthetők is, növelve a hatékonyságukat vagy épp csökkentve energiaigényüket.

A CONTROL UGYAN MESESZÉP LETT, DE ENNEK SAJNOS MEGVAN AZ ÁRA: AZ „ALAP" KONZOLOS VERZIÓKAT IGEN KOMOLY KÉPFRISSÍTÉSI PROBLÉMÁK JELLEMZIK.

A legtöbbet használt és talán a legfontosabb képesség a repertoárból a telekinézis: felkaphatók a tereptárgyak, szó szerint darabok téphetők ki a falakból és a padlóból, és ezek halálos sebességgel küldhetők rá egy-egy kiszemelt célpontra. Ennek használata pedig valami egészen fantasztikusan egészíti ki a hagyományos lövöldözést, amely igazából egyáltalán nem is hagyományos. Jesse arzenálja mindössze egyetlen fegyverből, egy pisztolyból áll, amely több alak felvételére is képes – ez lehet egy shotgun, egy railgun vagy akár egy gépfegyver is. Egyszerre maximum csak két forma lehet aktív, ezek között menet közben bármikor lehet váltani, a lőszer mennyisége azonban véges – pár lövés után muszáj tétlenül várni, míg újra nem töltődik a rendszer, és ismét tüzelhetünk. Manuálisan tárat cserélni így nincs lehetőség vagy épp szükség, ami egy pár évtizedes beröggzülést hajít ki az ablakon, de szerencsére elég gyorsan hozzá lehet szokni. Már csak azért is, mert a Control zseniális harcrendszere olyan, mint egy saját komponálású tánc: egy szemvillantás alatt lehet váltani az egyes támadási formák között, hihetetlen kecsességgel végezve brutális pusztítást.

Ráadásul ez a természetfeletti tangó még úgy sem válik monotonná, hogy ellenféltípusból csak kicsivel több, mint fél tucat található, ráadásul mindig csapatban és hullámokban érkeznek, és a korábban már megtisztított szobákban, szakaszokon is bármikor újratermelődhetnek. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a korábbi Remedy-játékoktól eltérően a Control nem egy hagyományos értelemben vett lineáris, külső nézetes akciójáték. A Legöregebb Ház régiókra, azon belül pedig szekcióra van osztva. Kezdetben a végleges térkép csak kis szelete fedezhető fel, számos helyhez ugyanis vagy magasabb szintű belépőkártya vagy egy küldetés teljesítése szükséges. Ez a metroidvaniás térképábrázolás pedig iszonyatosan jól működik: a folyamatos backtrackelés ellenére egyetlen helyszín sem válik unalmassá, főleg, mert folyamatosan teljesíthetők olyan kihívások, melyek a korábbi részekre való visszatérésre sarkallnak, egy adott ellenfél- vagy támadótípus elintézését vagy használatát tűzve ki célul, jutalmul általában valamilyen személyes, Jesse alaptulajdonságait befolyásoló modot vagy épp fegyveralkatrészt adva.

Teendő, felfedeznivaló a 10-12 órás történet során tehát mindig akad, és bár a lezárás meglehetősen antiklimatikus, az odáig vezető út egyszerűen fenomenális. A Control túlzás nélkül említhető egy lapon a Remedy olyan klasszikusaival, mint a Max Payne vagy az Alan Wake – egy lebilincselő, izgalmas, ötletes kaland a szürrealitás egy olyan vidékén, ahol bármi megtörténhet.

ÉRTÉKELÉS

A Control a Remedy-örökség egy újabb kiváló darabja: harcrendszere fantasztikus ötvözete a hagyományos lövöldözésnek és a természetfeletti képességeknek, helyszíne és története pedig egyetlen másik videojátékhoz sem hasonlítható.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Bámulatosan kecses és kielégítő harcrendszer, fantasztikusan felépített világ, egyedi és aprólékosan kidolgozott helyszínek.

KONTRA

Elsietett befejezés, a mentési rendszer néha frusztrációt tud okozni, konzolos képfrissítési problémák.

89%

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A Control nemcsak multiplayer módot, de mikrotranzakciókat sem tartalmaz, ennek ellenére a sztori és a mellékküldetések befejeztével sem ér véget. Az év legvégén vagy a jövő év elején érkezik az első kiegészítő, a The Foundation, amely új helyszín(ekkel) bővíti a Legöregebb Házat, és a karakter-, valamint a fegyverfejlesztés folytatását is lehetővé teszi az új modok által. A Remedy egy további nagyobb bővítményt tervez, és ha a kritikusok után a kasszáknál is sikereket érnek el, nem kizárt, hogy záros határidőn belül egy második részre is számíthatunk.

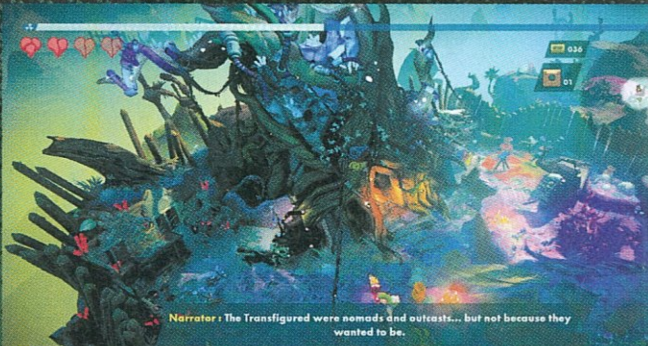
VÁR RAD AZ APOKALIPSZIS!

RAD

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO** – FEJLESZTŐ **DOUBLE FINE PRODUCTIONS** – MŰFAJ **ROGUELITE AKCIÓ-RPG**
MEGJELENÉS **2019.08.20.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6600 FT.**

[IRTA **MCMACKO**] **Még mindig dívik a nyolcvanas évek reneszánsza, ennek pedig jó bizonyítéka a Double Fine új játéka, amely amellett, hogy a könnyedebb zsiványműfajban próbál szerencsét, a jó öreg VHS-korszak hangulatát is megpróbálja kimaxolni!**



Fura egy szín- és látványvilága van a játéknak, ami nem lesz mindenki kedvence. RAD vajon milyen hatással van?

Rad – ami lehet, Radiáció (azaz sugárzás), Radioaktivitás és Radikálisan menő is. A szójáték jól ragadja meg a Rad lényegét – a sztori egyrészt egy dupla apokalipszis után játszódik, tehát minden, ami a sugárzással, mutációval és a vonatkozó problémákkal kapcsolatos, az rögtön a játék tematikája mellé tehető. A külság-faktort a játék pedig egyenesen a nyolcvanas évek mesefilmjeiből veszi át, melyekben a „Radical!" felkiáltást igen gyakran lehetett hallani. A fene sem gondolta, hogy a Far Cry 3 lézerdinós kiegészítője után a szintiszőnyegre hangolt nyolcvanas évek még hosszú idő után is rivaldafényben marad. A Rad pedig nem gondolja magát túl komolyan, a stílusa vicces, a hangulata tényleg egy szombat reggeli retró mesefilm atmoszféráját idézi. Játékmenetében viszont nem kispályázik, hanem roguelike, vagy sokkal inkább roguelite elemekkel fűszerezi az izometrikus akció-RPG mechanikáit.

A nyolcvanas évek imádata még mindig nagyon megy és bármit elad, pláne, ha VHS-köntösbe van csomagolva.

SUGÁRKÖVETŐ ALGORITMUS

Világunk nem éppen szerencsés szcenárió mentén haladt előre: beköszöntött az atomkatasztrófa, majd a túlélőknek mindjárt jött a második is, így Földünk a sztori aktuális állása szerint masszív sugárterhelés hatását nyögi. Mutánsok lettek az állatok, a növények, és mi magunk is mutánsokká váltunk. Persze a túlélés nem reménytelen, ha van némi útmutatás a múltból. A világégés előtti technológiai vívmányokat használó ősök martalékai a túlélők szent eszközeivé váltak. A VHS kazetták fizetőeszközzé avanzsáltak, a zárakat floppik nyitják.

Az ellenfelek páncélját pedig a közelharci fegyvereink. A Rad alapvető mechanikái egy ARPG-ből jöttek, megtűzdelve néhány zeldás mozzanattal. Legfontosabb fundamentum a közelharc, de a begyűjtött XP helyett itt sugárzás éri a kotnyeles kölyköket. Ez a sugárzás pedig szintlépésenként más-más random mutációt hoz magával. Bejön a robbanó, távolra dobható koponya. Kaphatunk szárnyakat. Brutális futólábakat. Kinőhet egy őrült fazon a karunk helyén, vagy a hátunkra költözhet egy szimpatikus takonylabda, á la Earthworm Jim 2. A mutációk fontosak, segítségükkel erősödünk, megszerzésükkel tovább bővül a mozgás- és támadáskészletünk.

A pályák általában a randomizált terepek felderítésével, a mutált ellenfelek legyűrésével, valamint titkok és loot keresgélésével telik. És ahogy az a jó rogue műfajban lenni szokott, rengeteg halál és újraindulás vezet majd el odáig, hogy egyáltalán ráérezzünk erőink lehetőségeire, az ellenfelekkel szemben alkalmazandó taktikák bevetésére, vagy hogy gyűjtögessük egy kicsit a pályák között elspájzolható VHS-szalagokat, esetleg segítsük a hub-faluban tevékenykedő népeket. A szinteken találhatunk átjárókat, teleport kapukat is, sőt később különböző, a vadonban ragadt szerzeteken is segíthetünk.

SUGÁRZÓ?

A fentiek alapján egy kellemes, szórakoztató móka áll össze mutálódott lelki szemeink előtt. Negatívumok terén főleg a műfaj nyűgjeivel találkozhatunk. Kicsit repetitív újra és újra nekifutni ugyanazon pályáknak, és egy idő után unalmasak lesznek a tereptárgyak. Az ellenfelekkel kapcsolatban egyszer változatosságért mormoljuk az imát, máskor azért, hogy az ördögi dobókocka ne rakjon le elénk brutálisabb alfaszörnyeket. A játék prezentációja egyedi, de grafikailag azért nem olyan nagy szám, amit látunk. A zene hozza a jó kis synthwave-es szőnyeget, a hangok pedig a rajzfilmes attitűdöt (a nagypofájú bemondóval és a csendesebb narrátorral). Összegezve: a Rad korrekt, jópofa, játszható – de nem ad semmi olyat, ami miatt új klasszikusként kellene ünnepelni. Néha ilyen címekre is szükség van.

ÉRTÉKELÉS

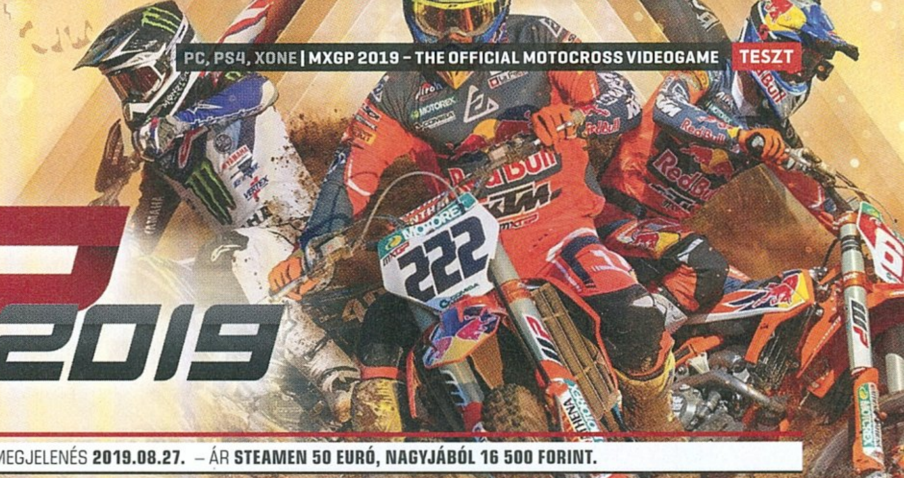
Roguelite a dupla apokalipszis után, némi Double Fine esszenciával.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Atmoszférikus világ, változatos akció, sokféle mutációs lehetőség.

KONTRA
A zsáner minden nyűgjével és közepesnél csak kicsit jobb prezentációval.

77%



EZT MOST CSAK ÁLMODOM?

MXGP 2019

ADATOK

KIADÓ **MILESTONE S.R.L.** – FEJLESZTŐ **MILESTONE S.R.L.** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.08.27.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 500 FORINT.**

[IRTA **GEBBBE**]

2018 júniusában MXGP Pro címmel egy olyan játékot adott ki a Milestone csapata, amelyet mai napig öröm kézbe venni. Szép grafikájával és kiváló motorfizikájával szinte mindenkit levett a lábáról, köztük engem is. Egyszerűen nem is gondoltam, hogy ezt idén felül lehetne múlni. Igazam lett.

Azt hittem, hogy beférek közéjük, de ami ezután történt, azt a gyengébb idegzetűekre gondolva inkább nem mutatjuk meg.

Nagyon haragszom. Ha most ennyivel letudnám ezt a cikket, akkor Böjti valószínűleg nem is kérne meg rá, hogy hasonló játékokról írjak nektek a jövőben. Mindemellett esélyesen azzal folytatná, hogy egyáltalán ne írjak semmiről. Szóval ezen félelmemtől vezérelve mégis úgy gondoltam, hogy jobb lenne billentyűzetet ragadni, és kisírni magamat a kedves olvasóknak. Merthogy az MXGP 2019 korántsem lett olyan szuper, mint ahogy elképzeltem, sőt inkább azt kell valahogy megfogalmaznom, hogy mennyire csalódott vagyok. Ennek a mértékét csak úgy tudnám kifejezni, ha mondjuk, venném a Diablo-rajongók csalódását abból a pillanatból, amikor megtudták, hogy kedvenc játékuk folytatása helyett egy mobilos játékot kapnak a Diablo Immortal képében. De nekik legalább elmondták! Engem sajnos senki nem figyelmeztetett arra, hogy mire készüljek, mert valószínűleg senki nem is gondolta, hogy itt bármi gond lehet. Mondjuk, nagyon meglepne, ha egy Diablo-fanatikus egyáltalán beleolvasna ebbe a cikkbe, de ha mégis, akkor mostanra biztosan tovább is lapozott.

Hiába a 2019-es évszám, az új MXGP sajnos szinte minden tekintetben visszalépés lett a tavalyi verzióhoz képest.

FÉLRESIKERÜLT ÁPRILISI TRÉFA?

Mivel augusztus végén jelent meg a játék, erről szó sem lehet, de a fent említett Blizzard-konferencia vonalán igyekeztem maradni. Az MXGP 2019 idén is elhozta nekünk a világbajnoki küzdelem két osztályát, az MXGP-t és az MX2-t, minden hivatalos helyszínével és versenyzőjével, ahogy ezt el is várjuk a sorozattól. A különböző részek elnevezésének alakulását ugyan nehéz követni, miután az 1,2 majd Pro alcímeket követően ezúttal egy évszámos folytatás érkezett, de ez most a legkisebb problémánk. A karaktergenerálás után a játék kérdezés nélkül dob minket az első versenyhétvégébe, de előtte a kötelező beállításokon kell átesnünk. Tudjátok, hogy kérdés nélkül a legrealisztikusabb fizikai modellt szoktam választani, tehát ez most sem okozott dilemmát. Az AI nehézségét persze közepes szinten megállítottam, tapasztalataim szerint az már alkalmas néhány izzadtságcsepp kisajtolására. De nem idén. A motort akarattal is nehéz volt felborítani, pedig korábban egy rossz kigyorsítás is elég lehetett hozzá, a sár nem verődik úgy az arcomba, az ugratások után gyakorlatilag szinte keresztben leérkezve is épségben mentem tovább, valamint az ellenfelek két kör után mintha nem is egy pályán lettek volna velem. Mi történhetett egy olyan játékkal, amelyik szinte már tökéletes volt? Miért kellett ehhez a tavalyi júniusi megjelenéshez képest plusz két hónap?

LÉGY KREATÍV!

A többjátékos módban sem jobb a helyzet, mert csak gyors versenyt mehetünk, és saját szobát hozhatunk létre. A gyakorlásra szánt úgynevezett „Playground" teljesen le lett cserélve, szabadon száguldozhatunk, de ha akarunk, érméket is gyűjthetünk és beszállhatunk a „Waypoint challenge"-be, ahol amolyan Dakar-szerűen kell megtalálni az ellenőrzőpontokat. Létre is hozhatunk ilyen útvonalakat, és miután bizonyítottan végig tudunk menni rajtuk, minden felhasználó számára elérhetővé válnak.

A Monster Energy Supercrossból ismert pályaszerkesztő is bekerült ebbe a programba, persze szintén megosztható végeredményekkel. Az biztos, hogy pozitívumként megemlíthető az akadásmentes futás és a jó optimalizáció, de a játék korántsem olyan szép, mint egy évvel ezelőtti elődje. De hát melyik rémálom szép, nem igaz? Ha rám hallgattok, akkor egy darabig még a tavaly megjelent MXGP Pro mellett maradtok.

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

Mélységesen csalódott vagyok, hiszen nem ezt vártam az MXGP Pro folytatásától. Számomra idén marad a Monster Energy Supercross 2 és a MotoGP 19. Ha nagyon krosszozni támad kedvem, akkor pedig a tavalyi verzió a nyerő.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **71%**

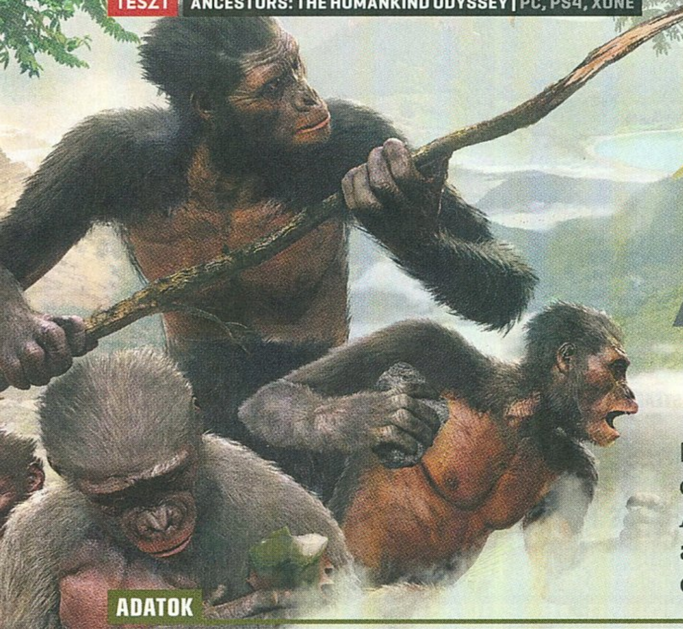
PRO

Az optimalizáltságra nem lehet panasz, de tisztán látszik, hogy nem olyan szép játékkal van dolgunk, mint a korábbi verzió. A szabad barangolásban használható minijátékok ötletesek, és pályák arzenálja nagyban bővíthető a saját kreálmányokkal.

KONTRA

Szinte minden, ami élvezetet nyújtott korábban, az most elveszett. A fizika mintha éveket esett volna vissza a fejlesztésben, a grafikai világ pedig a túlszaturált színeknek köszönhetően inkább meseszerű, mintsem valóságos.

70%



A MAJMOK BOLYGÓJA

ANCESTORS

THE HUMANKIND ODYSSEY

[ÍRTA DZSÉJT] Miközben a világ egy része attól retteg, hogy a videojátékok tébolyodott tömegmészárosokat termelnek ki, az Assassin's Creed atyja azzal állt elő, hogy készít egy programot az evolúcióról, amiben védtelen majomként kell a felegyenesedés felé vezető úton járnunk egy veszélyekkel teli világban.

ADATOK

KIADÓ **PRIVATE DIVISION** – FEJLESZTŐ **PANACHE DIGITAL GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND**
MEGJELENÉS **2019.08.27.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 40 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 13 200 FORINT.**

Nos, igen, az Ancestors meglehetősen egyedi. Bár volt már rá példa, hogy ősember bőrébe bújhattunk, például a Far Cry: Primal Huntban vagy a Dawn of Manben, Patrice Désilets és csapata ennél is tovább ment: majmokat irányíthatunk, akikből tízmillió év alatt lesz ősember. Már ha eljutunk odáig, mert ehhez nem csak az evolúciós létrát kell megmásznunk, de a mindennapokat sem árt túlélni.

MAJOMKODÁS

A játékban egy egész klán áll az uralmunk alatt, de egyszerre csak egy majmot, azaz hominint irányíthatunk. Csapatunk három korosztályból áll: kölykök, felnőttek, vének, és mindenkinek megvan a maga szerepe. A porontyok gyorsan tanulnak, de egyedül mindentől rettegnek, és a ragadozók úgy szétkapják őket, mint hisztis gyerek a csörgőt. A felnőttek erejük teljében vannak, rajtuk áll a túlélés. Az öregek meg lassúak és az életük a végét járják, viszont velük be lehet masírozni az ismeretlenbe anélkül, hogy összerezzennének a neszekre.

Lehet, hogy csak egy majom vagyok, de látom ám, hogy a játékos egy bábot húzott a kezére, hogy azzal ijesztgessen. Ne majomkodjunk már!

Majmócáink célja természetesen a túlélés. Ezt felfedezéssel és fejlődéssel biztosíthatjuk. Egyik a másikból következik: minél több növényt és állatot ismerünk meg, minél több ismeretlen területet fedezünk fel, annál gyorsabban fejlődünk. A felfedezés rendszere nagyon egyszerű, mindössze érzékszerveinket kell használnunk. Belépve az intelligencia (intelligence) módba, egy halom négyzet jelenik meg a látóterünkbe, ezeket szemmel azonosíthatjuk. Illetve innen érhető el a szaglás (smelling) és a hallgatózás (hearing) is, amik segítenek a növények azonosításában, illetve a különféle környékbeli állatok lokalizálásában.

Amit nem ismerünk, azt kérdőjel jelöli. Ezeket a rejtélyes dolgokat meg kell kaparintanunk, hogy alaposan szemügyre vehessük, megnyalhassuk, megszaglászhassuk. A legtöbb növény ételként vagy gyógyszerként (esetleg méregként) funkcionál, és amint beleharapunk, kiderül, mivel van dolgunk. Az eszközhasználat viszont trükkös, ugyanis rá kell jönnünk, hogy a mancsunkba lévő tárgy mire jó. Néha módosítanunk kell, néha kombinálnunk, és az is megesik, hogy az egyik eszközt kell arra használnunk, hogy átalakítsuk a másikat. Például egy faágat először manccsal lehántolhatunk, majd utána kihegyezhetjük egy kővel, és voilà!, máris megalkottuk első fegyverünket. Na, persze, azt utána még meg is kell ám tanulni használni, ami egy külön móka, mert a harcrendszer a reflexekre, a kitérésre és a visszatámadásra épül.

És ez az Ancestors nagyszerűsége: szabadon fedezhetjük fel a világot. Nincs megkötés, sem útmutatás. Ugyan utóbbi hiánya frusztrálóvá válhat, amikor egy fél növénykertet kell fejben tartani, vagy amikor elképzelésünk sincs, hogy mire lehetne használni a kezünkben lévő kavicsot, ugyanakkor mégis mókás dolog mindent megszaglászni, összeütögetni, egymásra dobálni. És ahogy fedezzük fel a kérdőjelekkel tarkított újabb és újabb területeket, úgy léphetünk a fejlődés útjára.

EVOLÚCIÓ, REVOLÚCIÓ

A fejlődést újfent három szintre lehet bontani. Az első szinten van a Neuronal, ez az egyedek tanulását fedi le. Az idegrendszerünk a képességfa, és ahogy teszünk-veszünk a nagyvilágban, úgy tehetünk szert neuron energiára, amit felhasználva megtanulhatjuk mindkét mancsunkat használni, pihe-puha fekhelyet készíteni, halászni, vadászni, meg egyebek. Szóval így leszünk eszes majmok. A következő szint a Generation. Itt a kölyköknek átadhatjuk korábban megtanult képességeink némelyikét, amiket ezután már nem kell újra megtanulnia a felnőtté váló prücsöknek. Így lesznek generációról generációra egyre okosabbak a majmaink. Ez viszont azt is jelenti, hogy miközben a csemeték felnőnek, a felnőttek megöregednek, az öregek pedig meghalnak.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EVOLÚCIÓ

Jól gondold meg, mikor indítod el az evolúciós ugrást, mert onnan nincs visszaút. Szóval nagyon ajánlott mindent kifejleszteni és átörökíteni, amit csak el akarsz érni, mert bár minden újra megtanulható az ugrás után is, nem biztos, hogy marad rá időd. A nyílt térre költöző majmok ugyanis könnyű prédái lehetnek a nagyobb számban vadászó ragadozóknak, pláne, ha ötletük sincs, hogyan védekezzenek.

ÓVATOSAN A GYEREKEKKEL!

Bár a kölykök száma határozza meg, hány képességet tudsz tovább örökíteni a következő generációra, ne termelj ki azonnal egy focicsapatra elég csemetét, mert az otthont kínáló terület nem ad annyi táplálékot, hogy a klán fennmaradjon. Nemzedékenként 3-5 poronty bőségesen elég a megfelelő ütemű fejlődéshez. De ha elveszítenél egy felnőttet vagy egy öreget, akkor azt is érdemes egy új csemetével pótolni.

CSAPATBAN SZÉP AZ ÉLET

Ha nekivágsz a felfedezésnek, mindig aggass magadra egy-két csemetét – csak szólni kell nekik, és azonnal rámásznak a majmodra, mint valami kullancs. Általuk ugyanis gyorsabban növekszik a neuron energiád és gyorsabban fejlődhetsz. S ha megtanítottad a klánnak, hogyan utánozzák a te cselekedeteidet, érdemes 1-2 felnőttet, és talán egy vénséget is magad mellé venni, így ugyanis elijesztheted a ragadozókat.

Folytatása következik

Az Ancestors csak az első felvonása egy háromrészes játéksorozatnak, legalábbis ebben reménykedik a Panache Digital csapata. Patrice Désilets ugyanis úgy vélte, hogy az emberiség történelme egyszerűen túl nagy ahhoz, hogy egyetlen játékban meséljék el. Ezért ez a történet nagyjából a Lucy nevű Australopithecus korában ér véget, azaz 3,2 millió évvel előttünk, vagyis 6,8 évnyi evolúciót tudhatunk le, ami azért nem kevés. A folytatások természetesen közelebb visznek minket a mai emberhez, bár, hogy milyen formában és mennyire közel, az egyelőre még kérdéses. Mivel Désilets nem szereti a „Kr. e. 10 ezerben” jellegű sztorikat, plusz igyekeznek inkább a tudományokra, semmint a popkultúrára hagyatkozni, valószínűleg az ősemberes témát nem hagyjuk el a folytatásokban sem.

A harmadik szint az Evolution. Ahogy folyamatosan használjuk a tanultakat és fedezzük fel a helyszíneket, úgy érünk el meghatározott mérföldköveket. Amint beindítjuk ezt az évszázadokat és évezredeket átugró fejlődést, ezek a mérföldkövek meghatározzák evolúciónk irányát. Ha jól teljesítettünk, még le is pipálhatjuk a valódi emberek fejlődési sebességét, de tudhatjuk, mire lesz szükségünk és mire nem, milyen mutáció lép fel, vagy végül hosszú távon hogyan alakul a fejlődés. De ez szintén olyasmi, ami élvezetessé teszi a programot, mert fenntartja az érdeklődést. Mindig egy kicsit messzebb akarunk menni, hogy lássuk, mi van ott, utána pedig haza akarunk jutni, hogy megtudjuk, hová fejleszthetjük szőrös barátunkat.

Az AC után Patrice Désilets ismét egy új világot mutat be, ami hasonlóan élvezetes, csak az apró hibák rontják az összképet.

ha túl sok volt a haláleset a csapatban és kevés a született kölyök, akkor meg jól lemaradunk az egyedfejlődésben.

Ami elég nagy baj, mert több százezer év átugrása lényegében a nehézségi szint váltását jelenti, kellemesen növelve a kihívást. Addig jól védett otthonunk nyílt terepre kerül, és nekünk kell gondoskodni a védelemről. Ide is csak azokat a képességeket tudjuk átvinni, amiket előzőleg átörökítettünk, minden mást újra meg kell tanulnunk. Szóval, ha nem a megfelelő tudással érkezünk meg a jövőbe, otthonunk a ragadozók svédasztalává válhat.

A fejlődést fűszerezik a random mutációk is, ezek erősebb képességeket nyithatnak meg, viszont teljesen véletlenszerűek. Ergo a fejlődés meglehetősen lutri, mert nem

Az út pedig teli van izgalmakkal, és egyáltalán nem biztos, hogy ha reggel elindulunk, akkor este a barlangunkban, nem pedig valaminek a pocijában fejezzük be a napot.

EVOLÚCIÓS ZSÁKUTCA

Sajnos néhány dolog belerondít a fenti pozitív összképbe. A legfájdalmasabb az irányítás. Billentyűzetről ez annyira rossz, hogy az emberből kibújhat az ősmajom, csak egy faág helyett a klaviatúrát csapkodja oda a falhoz. S bár a fejlesztők gamepadra lőtték be a játékot, az ugrálás még azon is nehézkes, például a fáról fára lengedezés kivitelezése szinte lehetetlen, mert majmócánk hajlamos mellé ugrani, és akkor bizony nem az evolúció hozza le a fáról. De még akkor is legyintenék, ha csak az ugrabugra lenne gáz. Sajnos nem így van. Hős hominink útkeresése az ágak között katasztrófális. Rossz ágra kapaszkodik fel, elakad a semmiben, olykor pedig képtelen megfordulni. S bár a sima falon felkúszik, ha csak egy ujjnyi kiszögelés kerül a feje fölé, az számára már leküzdhetetlen akadály.

A térkép hiánya ugyan elfogadható, bár a nagyobb területeken jól jönne, ha nem millió és egy ikon közül kéne precíziós célzással kijelölni a háromnapi járóföldre lévő otthonunkat jelölő szimbólumot. És pont a távolságok miatt lenne imádni való a gyorsutazás lehetősége, főleg, mert ezek a homininok bizony nem gepárdok. Abban viszont nincs értelem, hogy generációváltáskor minden majomnál kollektíven jelentkezik az öregkori elhülyülés. A fejlődés ugyanis nem egyedekre, hanem az egész csapatra érvényesül. Szóval szegény majmócáink hiába Einstein ősei, amikor megöregednek, mindent elfelejtenek, amit nem adtak át csemetéiknek. Ez pedig igen frusztráló, hiszen újra meg kell tanulnunk mindent, amit nem tudtunk átörökíteni. De a butulás napi szinten is észlelhető, ugyanis alvás után mindent, amit addig beazonosítottunk, újra azonosítanunk kell, ami piszok gyorsan unalmassá válik.

A játék hangzásvilága remek, de grafikailag közelről néhány szálka megszúrja a szemet. Az egész játékot belengi valami fura fakóság, mintha a színeket kiszívta volna a nap. Az meg kínos, amikor majmócánk láthatatlan ágakban kapaszkodik meg, vagy a falevelek csak úgy lebegnek a semmiben. Azért 2019-ben ez gáz.

A FEJLŐDÉS ÁRA

Tapasztalataim alapján összegzésként azt tudom elmondani az Ancestorsról, hogy remek potenciállal bír, szórakoztató és addiktív, viszont a pocsék irányítás, a bugok és néhány apróbb átgondolatlanság ellehetetlenítik azt, hogy igazán átütő siker legyen.

ÉRTÉKELÉS

Sajátságos játékélményt nyújtó egyedi cím, amiben teljesen szabad kezet kapunk a felfedezésben. Mindebbe viszont belerondít pár bug és néhány átgondolatlan megoldás.

TÁLALÁS: **79%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A sajátságos téma miatt érdemes kipróbálni, és a világ felfedezése nagyon könnyen beszippantja, a fejlődés ígérete pedig sokáig megtartja az embert.

KONTRA

Az irányítás idegőrlő, pláne, ha fáról fára szeretnénk közlekedni, emellett akad néhány bosszantó bug, hiányzik a gyorsutazás, a felfedezés egyik-másik eleme meg unalmas.

78%

GYŐZD LE A FÉLELMET!

A kölykök mindentől, az öregek semmitől, a felnőttek pedig az ismeretlentől félnek. Mivel többségében utóbbiakkal fogsz kalandozni, ha felfedezetlen területre tévedsz, őket elfogja a félelem. Ilyenkor Intelligence módban kezdd el felfedezni a környezetedet! Egy idő után fehér fények kezdenek egy bizonyos irányba áramlani körülötted. Ezeket követve eljuthatsz egy pontra, ahol majmod legyőzheti félelmét.

A MAGASSÁG A BARÁTOD

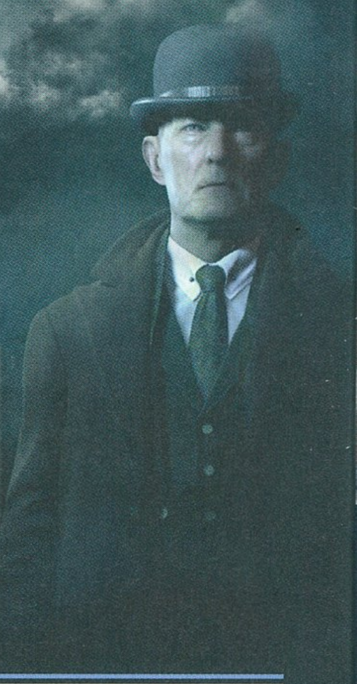
Mivel ezekben az időkben az „ember” még kínosan a táplálékláncolat legalján ücsörög, érdemes a talajszintet elkerülni. Mindig próbálj fáról fára közlekedni, esetleg a magas sziklák peremén ugrálva, mert bizony a földön lényegében minden megölhet, a vaddisznótól kezdve a kardfogú tigrisig. Ha pedig mégis belefutsz valami vadállatba, próbálj gyorsan a magasba jutni, mielőtt főemlősödet elfogja a pánikroham.

ANALIZÁLÁS GYORSAN

A játék lényegi része a körülötted lévő világ megismerése. Éppen ezért az egyedfejlődést érdemes ezen a vonalon elindítani. Az érzékszerveket külön-külön fejlesztheted, de érdemes mindre ráfeküdni, mert egy idő után lehetőséged lesz mindent, ami a látóteredben van, egyszerre azonosítani akár nagy távolságból is, sőt ezek hasznosságát szintén megállapíthatod, ami nagyban megkönnyíti az életedet a vadonban.

FEGYVERKEZZ!

Darwin szava igaz: a gyenge elpusztul, az erős túlél. A majmok nem erősek, de eszesek, így „csinálhatnak maguknak erőt”. Hegyes botot könnyű készíteni, csak szerezni kell egy száraz ágat, majd lehántani és egy kővel kihegyezni. Érdemes a kitérést is megtanulni mellé, illetve azt, hogy a majmunk ne veszítse el eközben a fegyverét. És a legjobb: a botokat odaadhatod a többi majomnak is, növelve a védelmet.



A SZÖRNYEKNÉL CSAK A TENGERIBETEGSÉG ROSSZABB...

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY MAN OF MEDAN

[ÍRTA BÖJTI]

A TENGER CSODÁLATOS KÉKJE, A HULLÁMOK SIMOGATÁSA, MEG A RENGETEG MESÉS KINCS A FENÉKEN, AMIRŐL AZ EMBERISÉG TALÁN NEM IS TUD, HISZEN NEM ISMERT, HÁNYAN MERÜLHETTEK A MÉLYBE, MIKÖZBEN MAGUKKAL VITTÉK TULAJDONUKAT/MEGSZERZETT ÉS ELORZOTT ZSÁKMÁNYUKAT. MINDEZ AZONBAN CSAK AZ EGYIK OLDAL, HISZEN A VÉGTELENBE NYÚLÓ VÍZTÖMEG A MESÉS DOLGOK MELLETT RENGETEG SZÖRNYŰSÉGET IS TITOKBAN TARTHAT. PÉLDÁUL EGY IGAZI SZELLEMHAJÓT.

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO** – FEJLESZTŐ **SUPERMASSIVE GAMES** – MŰFAJ **HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.08.30.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9 900 FORINT.**

2015-ben hosszú kálváriát követően megjelent a horrorfilmesek és videojátékos alkotók közötti kooperáció eredménye, a közös munka pedig úgy tűnt, kifejezetten gyümölcsözőnek bizonyult, elvégre a korábban legfőképpen családi játékokban közreműködő csapat úgy érezte, hogy komoly igény van az interaktív rémtörténetekre. A horrorfilmekben régóta mindenféle szerepet vállaló Larry Fessenden és Graham Reznick közös sztorija annyira ügyesen merített a slasherekből és tinihorrorokból, miközben a Supermassive láthatóan minőségi technikai alapot szolgáltatott a megvalósításhoz, hogy annak a siker és két VR-mellékág lett az eredménye (Until Dawn: Rush of Blood és The Inpatient), valamint az, hogy néhány további cím után most az alkotók ismét visszatértek a kedvenc témájukhoz, csak immáron nem PlayStation-exkluzívként. A The Dark Pictures ugyanis egy horrorantológia, ami félévente kínál majd újabb és újabb indokot a rettegésre, miközben különálló, de valamilyen módon mégis összekapcsolható történeteihez közismert városi legendák, rémtörténetek szolgáltatják az alapot. Ennek a nagy gyűjteménynek az első fejezete a Man of Medan, ami a tengervízre szólítja a játékosokat, hogy utána a hullámok közt rekedt óriási kasztnin borzolja idegeiket.

A THE DARK PICTURES-ANTOLÓGIA A HORROR MŰFAJ EGYES ALZSÁNEREIT FOGJA FELDOLGOZNI, FÉLÉVENTE MEGJELENVE.

BARÁTOK A BAJBAN

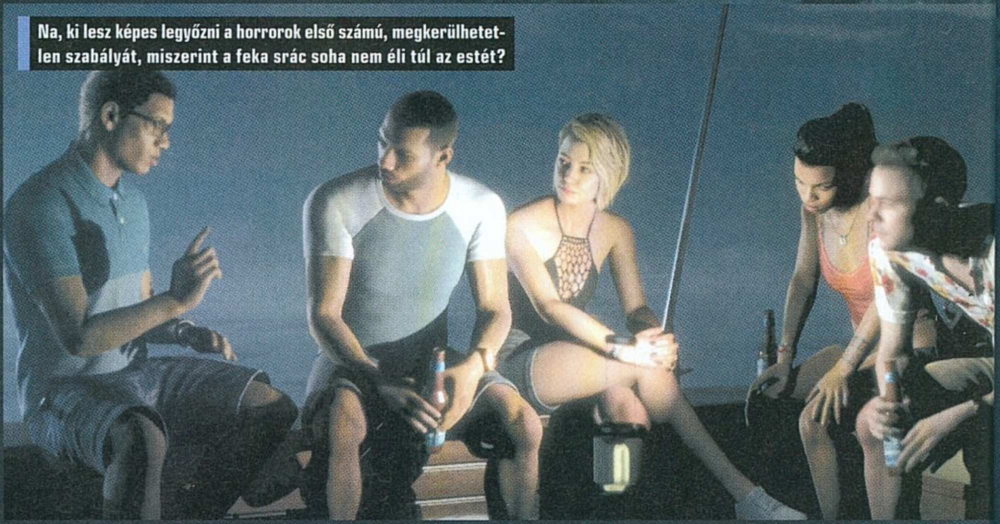
Elsőre talán meglepő, de a Man of Medan amerikai katonákkal indít, méghozzá évtizedeket visszautazva az időben, amikor éppen útra kelnének, de indulás előtt még beitaloznak, azonban nem kapnak rá lehetőséget, hogy rendesen kiengedjék a gőzt, mivel feljebbvalójuk egyiküket a gyengélkedőre, másikukat pedig a fogdába irányítja. Mindez még viszonylag hétköznapos a seregben, az már viszont kevésbé, hogy felébredve lövéseket hallanak, a hajó folyosóin az őrület szélét már régen elhagyott bajtársaik mászkálnak fegyverrel a kezükben, emellett a raktértől kezdve a szekrényekig minden a többi katona hulláival van tele. Láthatóan nagyon nem stimmel mindaz, ami a bárkán zajlik, a helyzet pedig kilátástalannak tűnik.

Annyira, hogy némi váltás után el is lehet engedni hőseink kezét, helyettük és a múlt helyett pedig érdemesebb a jelenre összpontosítani, mikor négy fiatal (Conrad, Brad, Alex, Julia) úgy dönt, hogy felfedezik kicsit a mélységet, meg ha már arra járnak, egy érintetlennek tűnő katonai repülőt is megvizsgálnak. Bár a járgányt biztosító tengeri kísérőjük (Fliss) nincs oda a gondolatért, hogy a hatóságok értesítése nélkül zavarják meg az évtizedek óta pihenő roncsot és annak környékét, a többiek végül csak érvényesítik akaratukat, a géptesten belül pedig egy kincs lelőhelyének térképével szembesülnek.

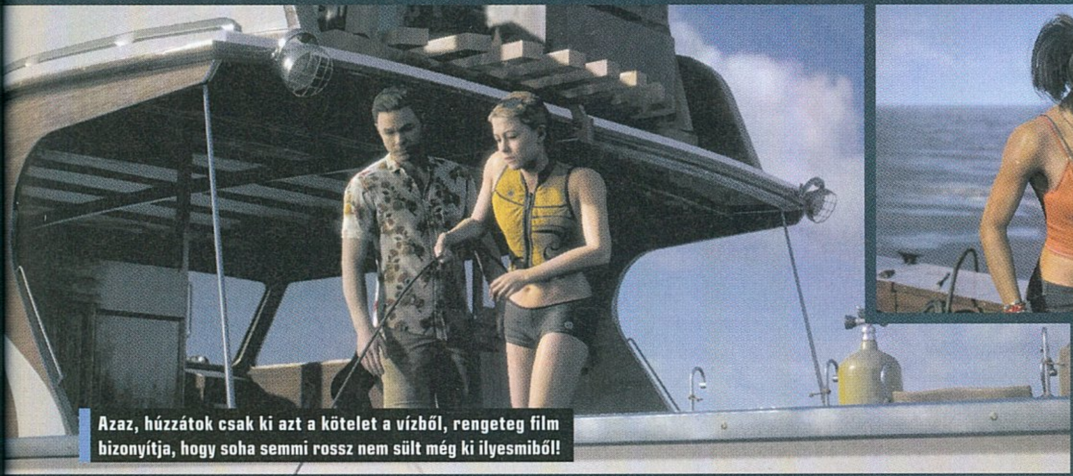
Az igazi kaland azonban nem itt kezdődik, hanem akkor, mikor éjszaka betámadja őket egy bűnözőkből álló csoport, akik felfigyelnek a kincset jelző papírosra – innentől pedig sejthető a cselekmény. A rosszfiúk foglyaikkal együtt megindulnak a remélt zsákmány irányába, közben ráakadnak a hatalmas hadihajóra, aminek fedélzetére jutva aztán szépen belesétálnak az események sűrűjébe. Bár a kezdetektől látják, hogy valami nagyon nem stimmel a hajón, a keresést nem adják fel, az indulatok hamarosan elszabadulnak. Látszólag kísértetek terrorizálják a még élőket, akikre a mindenfelé heverő hullák már eleve ráhozzák a frászt. Menekülésre nincs esély, segítséget sem sikerül kérni, így a fiatalok teljesen magukra utalva igyekeznek összefogni, illetve megküzdeni nemcsak fogvatartóikkal, de a hajón ragadt túlvilági erővel is. Vagy nem próbálnak összefogni, amivel persze még kevesebb lesz az esélyük.

EGYEDÜL VAGY TÖBBEN, A LÉNYEG UGYANAZ

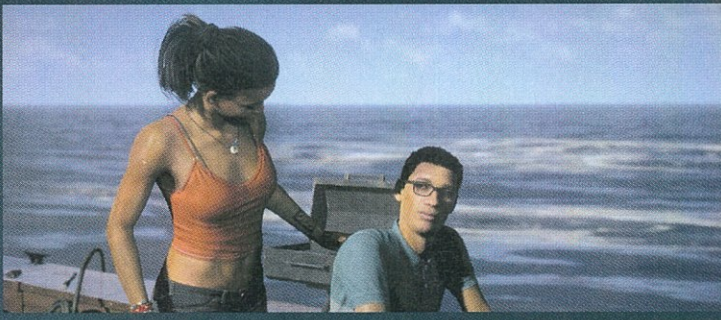
Merthogy a játék lényege ezúttal is ugyanaz, mint anno az Until Dawnnál. A karaktereket felváltva



Na, ki lesz képes legyőzni a horrorok első számú, megkerülhetetlen szabályát, miszerint a feka srác soha nem éli túl az estét?



Azaz, húzzátok csak ki azt a kötelet a vízből, rengeteg film bizonyítja, hogy soha semmi rossz nem sült még ki ilyesmiből!



irányítva – a történet szerint változik, ki kerül éppen a játékos keze alá – kell tárgyakat megvizsgálni, szobákat átkutatni, kiutat találni, miközben rengeteg esetben egyéb akciókat is teljesíthetünk. Egyszer egy adott kérdés vagy helyzet kapcsán kell megfelelő döntést hozni, ami lehetőleg senki halálát sem okozza a későbbiekben, máskor meg a villámgyors QTE-jellegű gombnyomkodással élhetünk túl egy veszélyes helyzetet. Utóbbinál támadásokat kerülhetünk el, tárgyakon vetődhetünk át, létrán mászva kell megtartani magunkat, de akár a szívverésünket és ezzel együtt a nyugalmunkat is befolyásolhatjuk. A döntések viszont nem ennyire egyértelműek, mert bár kapunk „megérzéseket" egy-egy útközben megtalált festmény megtekintésével, de ezek a jövőbe látó másodpercek kicsit sem egyértelműek, inkább csak következményeket mutatnak, de nem azt, hogy kerülhetjük azokat el. Ami minden szempontból megnehezíti a helyzetet.

Mindemellett viszont került egy apró csavar a játékmenetbe, amivel az eredeti koncepciót sikerült egy kicsit megkavarni. Az Until Dawn ugyanis egyszemélyes móka volt, sőt a Man of Medan is az, ha nem használjuk ki a multiplayer lehetőségeket. Merthogy vannak azok is, ezzel pedig komoly változást érhetünk el a kaland során. Már amennyiben komoly változásnak mondható az, hogy online egy barátunkkal megosztva élhetjük át a vérfagyasztó sztorit, ami azért még mindig nem akkora nagy durranás, de az már annál inkább, amit a Movie Night mód jelent, miközben lokálisan, éjszakai rettegésre összetrombitált barátainkkal küzdjük át magunkat a program kínálta nehézségeken.

Merthogy a jó horrorfilm társaságban is üt, ezt a fejlesztők és írók is jól tudják, így a „kanapés" megoldás kifejezetten szimpatikus, amikor körbejár a kontroller, mindenkinek van valamilyen szakasza, így karakterekre bontva élhetjük át közösen a sztorit, amit mindenki befolyásol a saját tetteivel. És mivel az előző horrorjátékához hasonlóan a Supermassive Games alkotásában ismét bármikor elveszíthetjük társainkat/szereplőinket, ezzel szorgalmazva az újrajátszást, ezért igen komoly felelősség hárul mindazokra, akik belépnek a rettegés kapuján.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Az Until Dawn után immáron multiplatform címként merülhetünk el az interaktív horror műfaj bugyraiban, amihez egy kiváló legenda, az SS Ourang Medan szolgáltatja az alapot.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Ismét több szereplő, mindenkinél külön egyéniséggel, ami az új Movie Night mód képében tökéletes lehetőséget ad a baráti társaságoknak, rengeteg választási lehetőség, alapvetően kellemes atmoszféra.

KONTRA

Valahogy nem olyan kerek, mint amilyen az Until Dawn volt, emellett sokszor nagyon gyatrák a vágások, a karakterek, a cselekmény pedig kimondottan rövid.

74%

JÖN MÉG A KERTÉSZRE FŰNYÍRÓ

Mindez nagyon jól hangzik, sőt részben jól is működik. Elméletben legalábbis mindenképpen. A kísértethajó eleve komoly potenciál, legyen szó filmekről vagy videojátékokról, és bár a Man of Medan itt-ott egy kicsit furán nyúl a témához, a helyzetet alapvetően jól át lehet érezni. Az atmoszféra adott a szűk folyosóknak és a fényviszonyoknak, a rozsdás falaknak hála, a színészek átlagosan jól teljesítenek, viszont még így is találni hiányosságokat, méghozzá egész szép számban.

A vágások például időnként nagyon furák, igénytelennek érződnek, mintha egy kevéske időt sem szántak volna arra, hogy egymásra simuljanak a különböző jelenetek. Ez nagyon sokszor képes kizökkenteni az élményből, ami pedig nem jó egy ilyen jellegű alkotásnál. Ráadásul legtöbbször túl sötét van, amit a szélesvásznú megoldás még jobban kiemel, így nem egyszer azon vettem észre magam, hogy próbálom kivenni, mi van a háttérben, mire kell figyelni – nem mellesleg a képkészítés sem túl hálás feladat, miközben az Until Dawnnál azért ezen a téren sem volt probléma. Nem utolsó sorban a képfrissítéssel is adódnak gondok, a karakterek vicsorgása is megmaradt, illetve valahogy az összkép is erősebb volt a 2015-ös sztorinál, ami egyből megragadott, egyből vitt magával. Itt azért ez nem mindig jött össze. Persze a Man of Medan visszafogott áron jelent meg, így a csekélyke játékidőbe (nagyjából 5 óra) sem kötök bele, miközben jól tudom azt is, hogy nem mindenki kedveli az ilyen interaktív meséket. Ha viszont csíped a stílust, plusz a horrort is kedveled, azért érdemes adni egy esélyt, illetve reménykedjünk, hogy a további fejezetek összkép terén is remekelnek majd, mert a koncepció mindenképpen ígéretes.

KÉRDEZZ-FELELEK PETE SAMUELS ÉS TOM HEATON ALKOTÓIKKAL

MI TESZI KÜLÖNLEGESSÉ A NARRATÍV JÁTÉKOKAT?

Mindenki szereti a jó sztorikat az érdekes karakterekkel. Amennyiben a játék legfontosabb részeként a narratívára összpontosítunk, ez elérhetővé válik. Ami mindezt szerintünk különlegessé teszi, az a játékos, ahogy alakítja a cselekményt és a szereplőket, meghozva ezzel a döntéseiket és végrehajtva a tetteiket.

MIÉRT ILLESZKEDIK A HORROR ANNYIRA JÓL EBBE A ZSÁNERBE?

Ha a horrort választjuk, az lehetővé teszi, hogy a gyanútlan szereplőket igazán borzalmas helyzetekbe juttassuk, amiknél a döntéseken élet és halál, vagy akár utóbbinál is sokkal szörnyűbb sors múlhat. Ha van az egészhez egy hangsúlyos rejtély, akkor a játékosoknál a választott úttól függetlenül ott marad a kíváncsiság és a kényszer a történet végéig, ami jellemző a horrorra.

FEJBEN SZÁMON TARTASZ EGYETLEN „KÁNONT", MIKOR A KÜLÖNBÖZŐ FEJEZETEKET ÍROD?

A kánon az az igazság, a valóság, amit útközben megalkotunk. Mivel ekörül tervezzük és finomítjuk a játékot, ezt az egységet végig igyekszünk megóvni.

NEHEZEBB VOLT EGY OLYAN, DÖNTÉSEKKEL ÉS ELÁGAZÁSOKKAL TELI JÁTÉKOT KÉSZÍTENI, AMIBEN TÖBBSZEMÉLYES MÓD IS VAN?

Kétségtelen, hogy a megosztott online mód kulcsfontosságú implementálása számos tervezési kihívást jelentett. Azonban nagyon örülünk az eredménynek és annak, ahogy ezeket megoldottuk. Emellett kifejezetten izgatottan várjuk, hogy a játékosok a barátaikkal próbálják ezt ki. Hiszünk benne, hogy képes lesz meglepetéseket okozni, emellett újszerű élménynek tűnik majd.

BANYA A BAKONYBAN

BLAIR WITCH

[ÍRTA ALICEWAKE]

A Bloober Teamtől megszoktuk a minőségi alkotásokat, a Blair Witch pedig a glitcheket és kisebb-nagyobb bugokat leszámítva szintén illik a sorba. A közel három évig teljes titokban fejlesztett mű nem tökéletes, de ezzel együtt rengeteg kimagasló megoldást tartalmaz.

ADATOK

KIADÓ **BLOOBER TEAM NA** – FEJLESZTŐ **BLOOBER TEAM** – MŰFAJ **PSZICHOLÓGIAI HORROR**
MEGJELENÉS **2019.08.30.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9900 FORINT**

Noha a Layers of Fear második felvonása nem volt akkora élmény, mint a 2016-os alapmű, a lengyel fejlesztőcsapat már letette a névjegyét, és nem túlzás azt állítani, hogy minden hiányossága ellenére a Blair Witch is kiemelkedő alkotás a műfajban. Azzal együtt, hogy a Black Hills-i erdőben játszódó pszichológiai horror elég sok újítást hoz a Bloober Team korábbi játékokhoz képest, hihetetlenül jellegzetes is egyben: a dinamika, a pályaszerkesztés, a játékélmény és az egész koncepció is, amihez a történeti keretet a blairi boszorkány fiktív legendáriuma szolgáltatja. A dokumentarista stílusú, de teljes mértékben kitalált történet ismerete egyáltalán nem szükséges a hiánytalan élményhez, mivel a Blair Witch önálló sztori, ami az első film eseményei előtt három évvel játszódik; az egyetlen kapcsolódási pont a blairi boszorkány legendája.

A már sokat emlegetett hibák egyébként nem tragikusak és folyamatosan javítják őket. Rengeteg a glitch, a kutya rendszeresen beleáll sziklákba/bokrokba, néha olyan elnagyolt a textúra, hogy azt sem tudjuk, éppen mit látunk, viszont ezek egyike sem akadályozta a kimért, de ütemes előrejutást. A mentés viszont ritkás, a manuális meg nem működik. Mindamellett ezek a hiányosságok is elnézhetők a remek történetvezetés, alapvetően azért mégis gyönyörű környezet és az olyan apróságnak tűnő, de roppant kreatív megoldások mellett, mint a tökéletesen élethű és funkcionális mobiltelefon. A csengőhangot is át lehet állítani, és természetesen van Snake, amivel játszhatunk. Már ha éppen nem a blairi boszorkánnyal és/vagy a saját elménkkel küzdünk.

A játék megint nagyon erős atmoszférát hoz, a hangulat olyan kiváló címeket idéz, mint a Condemned, az Alan Wake, az Outlast vagy a Penumbra. Hihetetlenül jó arányérzékkel szerkesztették meg a játékmenetet; az olvasnivaló igazán visszafogott mennyiségű, noha a történet sokrétű. A fejlesztőktől már megszokott, hogy a mentális problémák kiemelt szerepet kapnak, a Layers a paranoid skizofrénia kórképét alkotta meg poligonokból, a Blair Witch pedig a poszttraumás stressz szindróma tüneteit integrálja. Elképesztő, hogy egy ekkora tér (Black Hills Forest) hogyan képes ilyen módon fullasztó labirintussá válni, amit a napszakok változásával és gyakran végtelennek tűnő körökkel is kiemelnek. (Mondjuk, exkatonaként elindulni megkeresni a gyereket egy hangsúlyozottan nagy kiterjedésű erdőbe egy vacak zseblámpával, térkép nélkül, azért nem valami életszerű megoldás.) A hatalmas tér és a nyomasztó bezártság érzés kontrasztját viszont briliánsan teremtik meg. A napsütés és a kezdetben békés környezet ellenére is folyamatos a feszültség, amit Bullet kiválóan kompenzál. Az eb emocionálisan és a játékmenet szempontjából is rengeteget ad az élményhez, nem mellesleg remekül kivitelezték az alapszintű AI-val támogatott négylábút. A tempó visszafogott, de feszített, a történet kitűnő ütemben fejlődik, az eszközök pedig szerves részei a nagyjából 5 órányi játékmenetnek, amit nagyon kreatívan tettek változatossá. Az őrület és a bizonytalanság a szürrealitásig fokozódik, a fejlesztőknek ehhez kiváló technikai és vizuális megoldásaik vannak (nem, nem csak a jump scare), a zene és hanghatások ismét kiemelkedőek, a blairi boszorkány átkánál pedig nyilván csak a feldolgozatlan traumák emberi elmére gyakorolt hatásai félelmetesebbek.

A Blair Witch remek alapötlete és legendája néhány elfelejtett adaptáció után végre új erőre kapott. Ideje volt.

ÉRTÉKELÉS

Pont az ilyen játékok erősítik meg, hogy a stabil képfrissítési számoknak és a kifogástalan textúráknak nagyjából semmi, de legalábbis minimális közük van ahhoz, hogy mennyire jó a játékélmény. A kutyába néha beleáll a bokor. Na és? A hangulat és az egyedi megoldások ettől függetlenül kimagaslóak.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

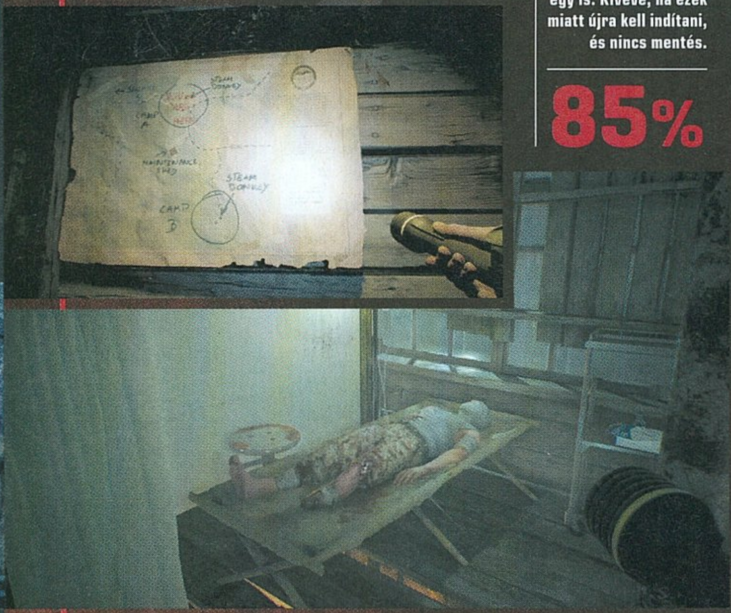
PRO

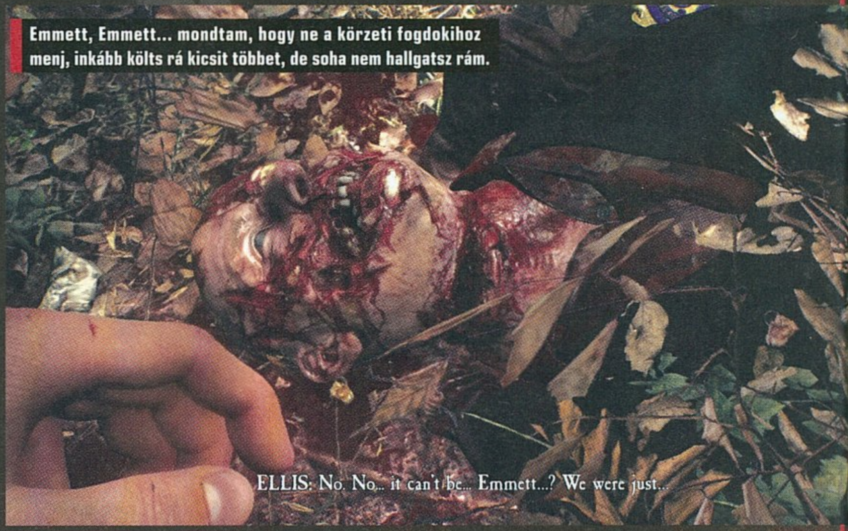
A hangulat és a történetvezetés nagyon profi, szépen építkeztek a blairi boszorkány mítoszára, a játékmenet kifejezetten változatos és kiegyensúlyozott, a négylábú társ pedig hihetetlenül sokat ad az élményhez.

KONTRA

Technikailag nem kifogástalan a kivitelezés, sok a glitch és a bug, de maga a játék annyira hangulatos, hogy ez igazából mindegy is. Kivéve, ha ezek miatt újra kell indítani, és nincs mentés.

85%





Emmett, Emmett... mondtam, hogy ne a körzeti fogdokihoz menj, inkább költs rá kicsit többet, de soha nem hallgatsz rám.

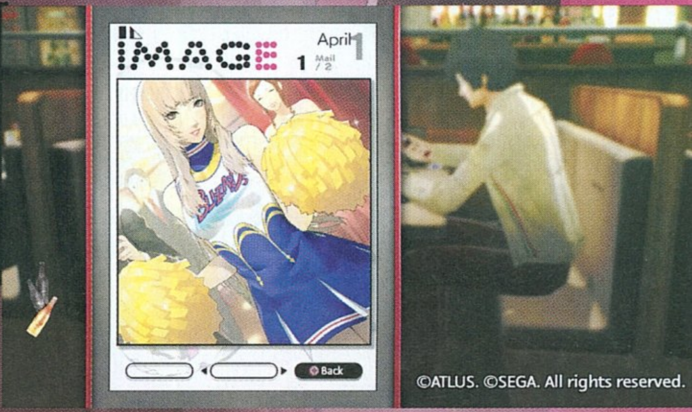
CATHERINE FULLBODY

ÉDESHÁRMAS EGY RÉMÁLOMBAN

ADATOK

KIADÓ **ATLUS** – FEJLESZTŐ **ATLUS, STUDIO ZERO** – MŰFAJ **PLATFORMJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.09.03.** – ÁR **STORE-RÓL AZ ALAPJÁTÉK 17 990 FORINT, A DELUXE VÁLTOZAT 23 990.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] Megérkezett a 2011-es, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra, sőt azóta PC-re is megjelent romantikus-horrorba ágyazott puzzle-platformer Catherine kibővített, új történeti szálakkal és extra játékmódokkal megspékelt változata, méghozzá nem is akármilyen minőségben!



©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved.

A 32 éves Vincent Brooks manapság nehezen alszik. Folyamatosan rémálmok kísértik, és ha mindez még nem lenne elég, egyre több rejtélyes haláleset is történik a szomszédságában – az elhunytak pedig furcsa mód mind álmukban haltak meg. Vincent már ötödik éve van együtt barátnőjével, Katherinnel, aki viszont már nagyon szeretné, ha kapcsolatuk egy újabb szintre (házasság, gyerek stb.) emelkedne, azonban a férfi még maga sem tudja pontosan, mihez kezdjen az életével. Kapcsolatuk átlagos, és nem felhőtlen, amit még inkább beárnyékol egy új, ismeretlen hölgy, Catherine feltűnése. Némi italozás után a lány és Vincent összegabalyodnak, majd másnap reggel egymás mellett ébrednek az ágyban. Innentől Vincent fokozatosan összeomlik: próbál elszámolni magával a megcsalás miatt, titkolni a két lány előtt egymás létezését, és mindemellett éjszakánként még rémálmait is túl kell élnie, különben ő is csak egy statisztikává válik az újabb áldozatok között. A dolgot tovább bonyolítja Rin, a Full Body új szereplője, aki Vincent szomszédságába költözik, mellesleg pedig zongorista a Stray Sheep bárban, amit gyakran fogunk látogatni (itt két új mellékszereplőbe, Roderickbe és Abdulba is belefuthatunk).

Az egyre bonyolultabb szerelmi háromszöget nekünk kell kibogoznunk, döntéseink mind hatással lesznek a végkifejletre, a korábbi kilenc meglévő befejezés mellé pedig öt újat kaptunk. A rémálom-szekvenciák alatt megfelelő kockákat kell tologatnunk, és másznunk egyre feljebb és feljebb a tornyon, míg végül el nem érjük a csúcsot és így megmenekülünk. Minden rémálom két alapszintből és egy főellenfélből áll, utóbbi mindig Vincent adott élethelyzetének torz kivetülése (pl. mikor Katherine közli vele, hogy terhes, egy szörnyeteg kisbaba kúszik utánunk felfelé).

> Akiknek az eredeti változat túlságosan nehéz volt, azoknak jó hír, hogy bekerült egy még könnyebb nehézségi fokozat is.

Útközben szedhetünk fel aranyat, ezüstöt és különféle tárgyakat, amiket hasznosítani tudunk a továbbhaladás megkönnyítésére (pl. energiaital = egyszerre két kockát is meg tudunk mászni; Biblia = kiiktatja a közelben lévő ellenfeleket stb.), a pénzt pedig elszórhatjuk a helyi boltosnál a hasonló tárgyak megvételére.

BŐVÍTETT VÁLTOZAT

A rémálmokban minden ottlévő ember báránynak látja a másikat, ami nem kevés humorforrást szolgáltat a párbeszédek során. Ahogy haladunk egyre előrébb a sztoriban, úgy nehezednek a szintek, újabb csapdák vagy átváltozó kockák bevonásával. Ha épp nem (rém)álmunkban küzdünk az életben maradásért, akkor a Stray Sheep bárban iszogathatunk cimboráinkkal, vagy fedezhetjük fel a bár többi szegletét. Közben nem árt ránézni néha a telefonunkra, ha üzenetet kapunk, akkor arra válaszolni, és ha már eluntuk magunkat vagy épp kellőképpen berúgtunk a koktéloktól, akkor csámpázhatunk hazafele.

©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved.

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

A Catherine még mindig egy zseniális, a párkapcsolatokat hétköznapi módon bemutató alkotás, amit a Full Body csak tisztességesen egészít ki Rin történetének behozásával és a könnyített játékmenettel, minek következtében jóval több emberhez fog eljutni ez a rejtett gyöngyszem.

TALÁLÁS:	**91%**
TARTALOM:	**88%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**94%**

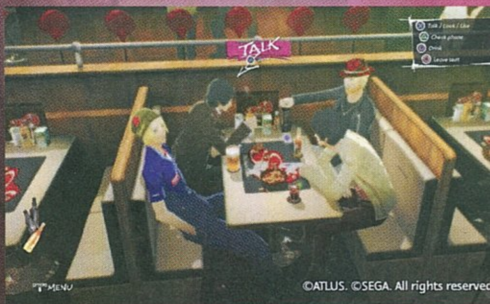
PRO

Alaposan kibővített történet, egyszerűsített játékmenet, választható japán nyelv.

KONTRA

Könnyítések nélkül még mindig piszok nehéz, könnyű elakadni benne.

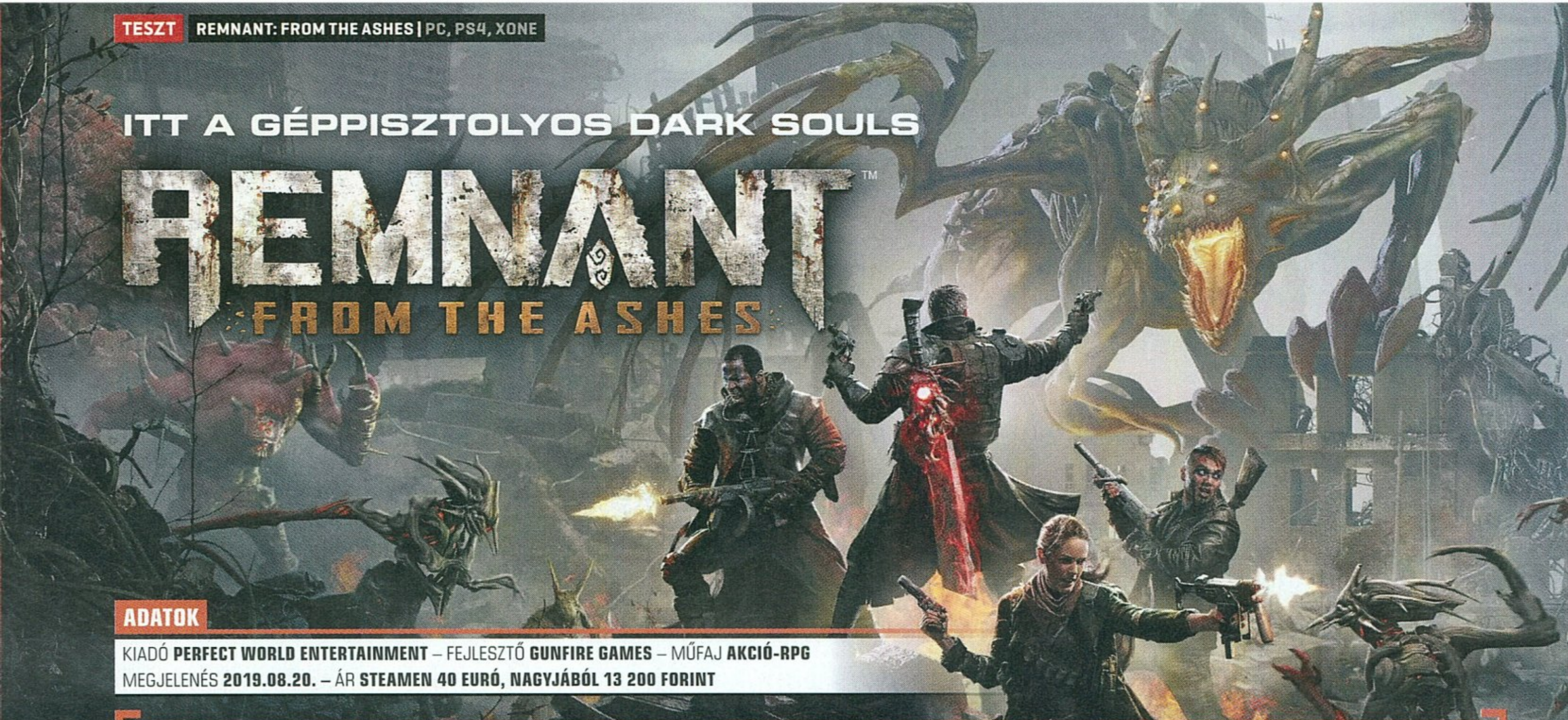
90%



©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved.

A Persona-játékokról elhíresült Atlus fejlesztőcsapata semmit nem bízott a véletlenre, ezért jókora újdonság a Catherine: Full Body-ban a Safety nehézségi mód, ami még az Easynél is könnyebb, sőt ha nagyon nem akarunk a kockatologatással vesződni, akkor rendelkezésre áll az Autoplay is, ami konkrétan végigviszi nekünk az adott szintet. Ezen szintek között válaszolhatunk néhány kényesebb kérdésre (mondjuk „Követtél-e el már bármiféle csúnya meggondolatlanságot részegen?"), amiket utána online összevethetünk más játékosok válaszaival – mindez pedig számunkra is tanulságos, hiszen így saját személyiségünkről is árnyaltabb képet kaphatunk. A cel-shaded látványvilág és a számos anime-betét még mindig gyönyörű, a zenét szívesen hallgatja az ember önmagában is, az angol szinkronban pedig olyan ismerős színészeket hallhatunk újra, mint Troy Baker (Joel – The Last of Us), Laura Bailey (Nadine – Uncharted 4) vagy Michelle Ruff (Sadayo – Persona 5), Rin hangját pedig az anime-veterán Brianna Knickerbocker szolgáltatja.

Ha a varázslatosan elbűvölő Catherine eddig esetleg kimaradt az életedből, akkor mindenképp érdemes egy próbát tenned vele, hiszen ki tudja… a vége talán számodra is örök szerelem lesz!



ITT A GÉPPISZTOLYOS DARK SOULS

REMNANT: FROM THE ASHES

ADATOK

KIADÓ **PERFECT WORLD ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **GUNFIRE GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG**
MEGJELENÉS **2019.08.20.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 200 FORINT**

[IRTA STEELSAINT] **A Dark Souls-játékok hatalmas népszerűsége napjainkra gyakorlatilag már egy új műfajt eredményezett. A souls-like címeket a kíméletlen nehézség és a sötét, gótikus háttérvilág mellett az akció-RPG elemek jellemzik, a Gunfire Games csapata pedig ehhez a recepthez adott hozzá még egy apróságot: lőfegyvereket.**

A Remnant: From the Ashes számomra az idei év egyik legnagyobb meglepetése. Bevallom, az elején kicsit félve ültem le elé, mert nem vagyok annyira járatos a souls-játékok világában, ezt a címet pedig lőfegyverekkel telepakolt Dark Soulsként reklámozták, azonban utólag már áldom az eszem, amiért elkértem Böjtitől tesztelésre. De vajon mi lehet ilyen jó egy souls-like programban, aminek a legnagyobb újítása első pillantásra az, hogy géppisztolyra cseréli a hosszúkardot?

POR A PORHOZ

A Remnant háttérvilága meglehetősen komor és nyomasztó. A történet szerint egy alternatív jövőben járunk, ahol a Földet megszállta egy másik dimenzióból érkező, ősi, gonosz erő, melynek az emberiséget is sikerült majdnem kiirtania. Mi az egyik szerencsés (?) túlélőt alakíthatjuk, aki a sztori elején feltétlen el szeretne jutni egy misztikus világítótoronyba, azonban sajnos viharba keveredik, hajótörést szenved, és végül a közelben tanyázó emberek bázisán köt ki.

A célunk már a játék legelejétől kristálytiszta: el akarunk jutni a bevezetőben is látható toronyhoz. Ahhoz azonban, hogy ezt megtehessük, egyedül vagy maximum két barátunkkal közösen fel kell kutatnunk egy rég eltűnt legendás túlélőt, az Alapítót, fel kell térképeznünk több, a miénktől gyökeresen eltérő flórával és faunával rendelkező világot, valamint le kell nyomnunk nem egy főellenfelet is, csak hogy a legalapabb kihívásokat említsem.

MAJDNEM SÖTÉT LELKEK

A fejlesztők a különböző marketinganyagokban előszeretettel hasonlították játékukat a Dark Souls-trilógiához, és az már első pillantásra látszik, hogy a Remnant tényleg sokat merített a FromSoftware klasszikusaiból. A játék során két legfontosabb erőforrásunk az életerőnk és az állóképességünk. Előbbi akkor csökken, ha eltalálnak, utóbbit pedig a kitérések és a közelharci támadások emésztik fel. Az egyes összecsapások kulcsfontosságú eleme épp ezért az ellenfelek támadásainak kiismerése és állóképességünk menedzselése, hiszen ha nem figyelünk, akkor akár a legutolsó démon is elláthatja a bajunkat, az elitebb figurákról vagy a főellenségekről már nem is beszélve.

Máshol lehet félelmetesek a messziről támadó mágusok, ám itt megtanulják, hogy a gépfegyver hatékonyabb a varázsbotnál.

Ugyanakkor azt is meg kell említeni, hogy a Remnant harcrendszere érezhetően megengedőbb, mint egy átlag souls-like játéké, méghozzá abból az egyszerű tényből kifolyólag, hogy nekünk van puskánk, a démonoknak pedig általában nincs. Persze ahogy haladunk előre, előkerülnek majd a lőfegyveres alakok is, de pusztán az a tény, hogy nem kell közel mennünk az ellenlábasainkhoz, hanem folyamatosan hátrálva, tisztes távolságot tartva is szitává lőhetjük őket, azért nagyban megkönnyíti az életünket. Szintén könnyítésnek mondható, hogy itt a halálunk nem jár retorzióval: nem veszítjük el a fel nem használt tapasztalati pontjainkat vagy felszerelési tárgyainkat, és ennek köszönhetően a hullánkért sem kell visszarohannunk a legdurvább helyszínekre.

Ez viszont egyáltalán nem jelenti azt, hogy a From the Ashes harcrendszere unalmas lenne, vagy magában a játékban nem lenne elég kihívás, sőt épp ellenkezőleg! Az összecsapások kellemesen pörgősek, főleg akkor, amikor az első pár helyszínről továbbhaladva elkezdenek nagyobb számban özönleni az ellenfelek. Ilyenkor már észnél kell lennünk, és sűrűn kell püfölnünk a kitérés billentyűjét, hogy ne harapjunk fűbe. A fegyverek felhozatala nem túl bőséges, cserébe viszont változatos: akad itt sörétestől kezdve az ismétlőkarabélyon át a géppisztolyig minden, ezeket pedig különféle módosítókkal is felszerelhetjük (például lőhetünk belőlük gránátot

Az igazi Dark Souls élmény

Bár a Remnant kapcsán a fejlesztők igyekeztek hangsúlyozni, hogy a Dark Soulsból merítettek ihletet, azért a végeredmény eléggé eltér a FromSoftware alkotásaitól, ahogy azt a tesztben is leírtuk. Szerencsére viszont vannak ennél jóval tradicionálisabb souls-like játékok azoknak, akik a hagyományos receptre vágynak. A FromSoftware saját címein (Bloodborne és Sekiro: Shadows Die Twice) túl ott van még például a japán folklórt megidéző Nioh, a Dark Souls-játékokból nagyon erősen inspirálódó Lords of the Fallen, ami még teljes játékunk is volt, vagy épp a gótikus környezetet sci-fi háttérvilágra cserélő, exoskeletonokkal és csonkolásra építő harcrendszerrel felturbózott The Surge, aminek hamarosan érkezik a második része.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI NEM VÁRTAM SEMMIT, ÍGY NEM CSALÓDTAM

Alapvetően nem tudtam, mire is számítsak a Remnanttól, már azon kívül, hogy ismét a Souls-kártyát sikerült előkapni, csak ezúttal lőfegyverekkel. Ami meg részben Bloodborne. Más kérdés, hogy az PS-exkluzív, szóval lehet, emiatt bőven van létjogosultsága az ötletnek. Ami nem tetszett, az a kicsit önismétlő stílus, mind a környezeti elemek, mind az ellenfelek terén, de amúgy, főleg barátokkal összefogva, azért elég jó móka lehet a Gunfire alkotása is. Csak nagyon sokat ne várjatok tőle, amit egyébként az árazás is jelképez.

vagy égő lövedékeket), melyek akkor aktiválódnak, ha elég sebzést okoztunk az adott mordállyal. Valamint érdemes észben tartani, hogy bár a lőszerrel nem feltétlen kell spórolnunk, azért ha agyatlanul durrogtatunk, hamar kifogyhatunk a municióból.

A játékban továbbá helyet kapott három kaszt is, ezek azonban nem zavarnak sok vizet, inkább csak a kezdőfelszerelésünket határozzák meg. A távolról vitézkedő Hunter ismétlőkarabéllyal, a tankként funkcionáló Scrapper sörétessel, míg a gyógyítóként tevékenykedő Ex-Cultist egy úgynevezett coach gunnal (lefűrészelt csövű puskával) veti bele magát a küzdelembe. Ha pedig mégsem tetszik az a szett, amit választottunk, akkor sincs gond, a boltosoktól mindhárom kaszt összes kezdőfelszerelése megvásárolható.

VÉLETLENEK MÁRPEDIG VANNAK

A Remnant pályái első ránézésre nem túl összetettek, cserébe viszont véletlenszerűen generáltak, így biztosítva, hogy két végigjátszás soha ne legyen teljesen azonos. Ezt a gyakorlatban úgy kell elképzelni, hogy minden pályának vannak fix pontjai, amikkel mindig találkozni fogunk (ilyen például az Alapító menedéke rögtön a kampány legelején), viszont a köztük lévő út végigjátszásról végigjátszásra változik. Így például simán előfordulhat, hogy belefutunk egy olyan főellenségbe vagy NPC-be, amibe a játékkal játszó egyik barátunk sem, viszont a történet főbb pontjai és nevezetesebb helyszínei azért mindenhol ugyanazok maradnak. Ez alapvetően egy érdekes és izgalmas megoldás, ráadásul az újrajátszhatósági faktort is alaposan megdobja, hiszen mindig lesz valami felfedeznivaló, amivel korábban nem futottunk össze.

A Remnant: From the Ashes pályái véletlenszerűen generáltak, ami egyszerre pozitívuma és negatívuma a játéknak.

Fontos megemlíteni még a mentési rendszert, ami szintén ismerős lehet a Dark Souls-veteránoknak. Igaz, itt tábortüzek helyett vörös kristályok mellett tudunk lepihenni, a hatás azonban ugyanaz. Egy-egy kristályt meglátogatva feltölthetjük az életerőnket és a lőszerkészletünket is, cserébe viszont minden ellenség, akit az eddigiek során lenyomtunk, visszatér a pályára. Ezenkívül a nagyobb kristályok között utazni is tudunk, a kisebbek pedig a főhadiszállásunkra dobhatnak vissza minket.

ITT MÁR JÁRTAM!

A fentiek alapján a Remnant egy kifejezetten kellemes souls-like játéknak mondható, mely lőfegyverekre épülő harcaival és véletlenszerűen generált pályáival néhány érdekes és izgalmas elemet is beemel a zsánerbe, sajnos azonban a programon helyenként érződik, hogy kicsit szűk volt az alkotók büdzséje. Ilyen árulkodó jel például a grafika, ami mai szemmel nézve kicsikét kopottasnak mondható, de pár óra játék után ennél jóval szembetűnőbb problémát jelentenek a folyton ismétlődő pályaelemek.

A háttértörténet szerint több, egymástól gyökeresen eltérő kultúrával és történelemmel megáldott dimenziót látogathatunk végig a kampány során, és bár ezek a helyszínek egymástól azért eléggé eltérnek, az egyes világokon belül rengeteg az önismétlés. Egymás után fogunk belefutni a kísértetiesen hasonló házakba vagy romokba, ez a helyzet pedig igazán a dungeonök mélyén durva, ahol tényleg folyamatosan ugyanaz a pár elem jön velünk szembe. Az elsőre bejárható posztapokaliptikus város csatornarendszerében tébláboIva például nem egyszer eltévedtem, mert pontosan ugyanazok a folyosószakaszok voltak előttem, mint mögöttem.

VÁR A HAMU

Mindent összevetve azonban a Remnant: From the Ashes még a fenti hiányosságai ellenére is egy kifejezetten élvezetes és izgalmas cím, mely tűzfegyvereivel és véletlenszerűen generált pályáival némi friss színt visz a souls-like játékok műfajába. Igaz, nem olyan kőkemény, mint a FromSoftware alkotásai, de azért így is bőven van benne kihívás, ezért a zsánerrel most ismerkedőknek és a souls-like veteránoknak egyaránt ajánlható.

Amennyiben kedveled az ilyen típusú akció-RPG-ket vagy felkeltette az érdeklődésedet a gépfegyveres Dark Souls koncepciója, úgy már most is megérheti beruházni a Remnantra, de egy leértékelés során gyakorlatilag bárkinek ajánlható vétel a Gunfire Games alkotása.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Remnant: From the Ashes a lőfegyverekre fókuszáló harcrendszerével egy üde színfoltja a souls-like zsánernek, mely bár nem olyan nehéz, mint a FromSoftware klasszikusai, azért így is akad benne elég kihívás.

TALÁLAS: **75%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

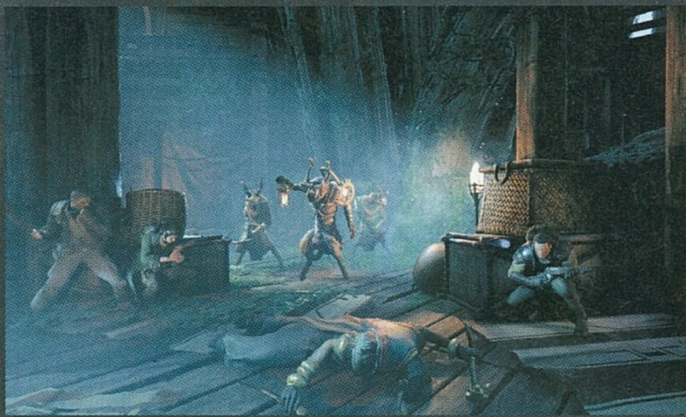
Izgalmas, pörgős összecsapások, remekül eltalált nehézség, tartalmas kampány.

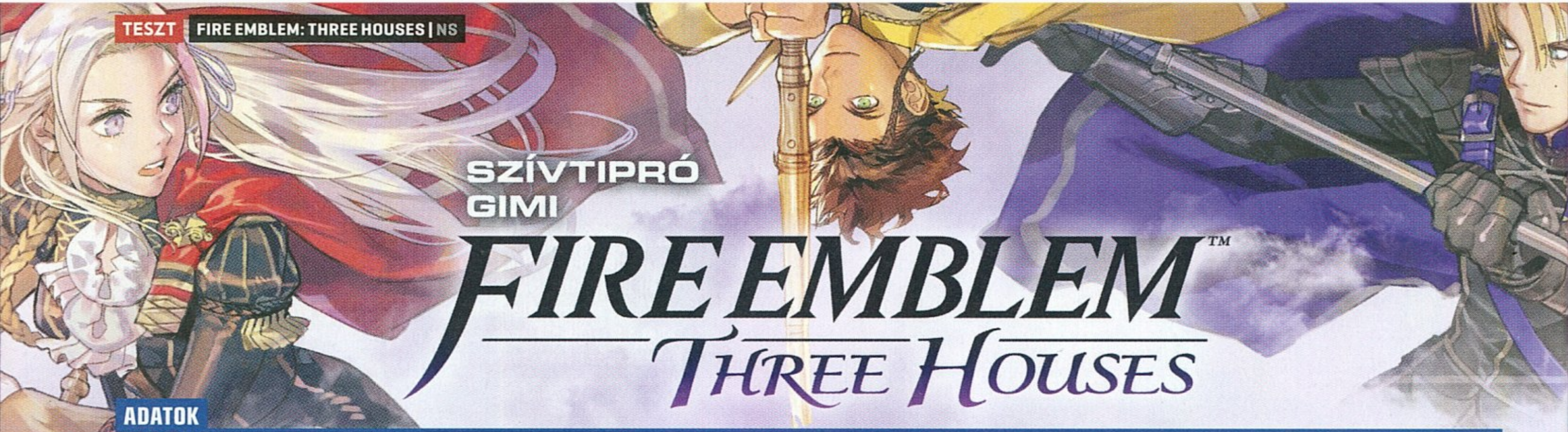
KONTRA

Kicsit kopottas grafika, sokszor önismétlő környezet.

85%

Jaj, ne! Már a Dark Soulsban is gyűlöltem ezeket a mocsaras részeket! Már látom magam előtt a „You Died!" feliratot...





SZÍVTIPRÓ GIMI

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

ADATOK

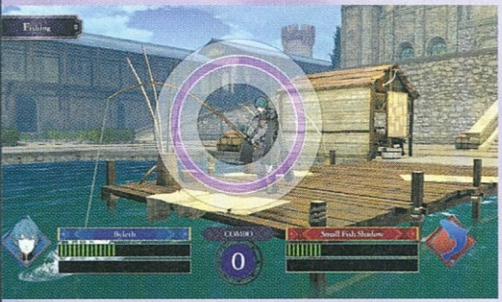
KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **INTELLIGENT SYSTEMS/KOEI TECMO GAMES** – MŰFAJ **SRPG** – MEGJELENÉS **2019.07.26.**
ÁR **NINTENDO SHOPBÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBB.**

[IRTA **WILSON**] Több mint egy évtized várakozás után három frakció konfliktusával folytatja nagygépes hódítását a Fire Emblem. 3DS-ről Switchre váltott a lassan harmincéves sorozat, amely annyi újítással érkezett, ami még az innovációban mindig is élen járó Nintendótól is szokatlan.

Amikor 2007-ben megjelent a Fire Emblem: Radiant Dawn, még csak nem is sejthettük, hogy két konzolgenerációnyit kell várnunk egy újabb nagygépes epizódra – azt pedig végképp nem, hogy közben a széria egy olyan krízisen megy át, melynek a vége kényszerpihenő is lehetett volna. Szerencsére nem így lett: olyannyira, hogy ilyen hosszú érés után ennyire jó termést talán még senki sem takarított be.

VISSZA AZ ISKOLÁBA

A Fire Emblem: Three Houses vállára így meglehetősen nagy teher nehezedett már a kezdetektől fogva, de nem akkora, mint története főszereplőire: a sorozat narratívájához ezúttal is hű sztori középpontjában három, egymással törékeny hegemóniában levő ország és azok trónjait egy napon megöröklő ifjú nemesek állnak, akik egy kiváló oktatást biztosító kolostor tanulóiként igyekeznek elsajátítani mindent, elsősorban a haditudományokkal kapcsolatban. Te viszont nem nemesként, hanem a három ház egyikének oktatójaként kell, hogy helytállj, órákat tartva, új tudást szerezve és a tanulókkal szocializálódva. A Three Houses ezen része a Persona kiköpött mása, a napok folyamatosan követik egymást, és a maximumot kell kihozni belőlük, mivel



Lehet, mégsem a táncorákra kellett volna rendszeresen járnom? A bugi már jól megy, de ezt a sok katonát ez esélyesen nem érdekli.

általában csak 1-2 tevékenységre jut idő. Abból pedig elképesztően sok van: lehet a könyveket bújni, a kardforgatást és a mágiahasználatot gyakorolni, taktikai tanácsokat és tippeket szerezni vagy épp átadni, felkészülni az órákra, közös étkezéseket szervezni, növényeket gondozni, a diákokkal való kapcsolatot elmélyíteni és kismillió egyéb dolgot csinálni.

A hónapok végét általában egy-egy küldetés zárja, ahol a Three Houses átcsap a hagyományos, évtizedek óta ismert és szeretett részébe: magukba a harcokba. A műfaj szerencsére itt nem változott, továbbra is négyzetrácsokra osztott terepeken kell helytállni körökre osztott módon, a lehető legkevesebb veszteséggel kivívva a győzelmet az egyre nehezedő, egyre hosszabb és egyre komplexebb csaták során. A harcrendszer tovább finomhangolja az Echoesban látott Combat Arts mechanikát, amely lehetővé teszi egyes egységek támadásának erősítését bizonyos típusú ellenfelekkel szemben (csakhogy ez az adott fegyver gyengüléséhez, időben pedig eltöréséhez is vezethet!), teljesen a háttérbe szorítva a klasszikus „fegyver-háromszöget" (ahol minden típusnak megvolt a maga ellenpárja). De nem ez az egyetlen újdonság – ahhoz egy komplett felsorolásra és sokkal több oldalra lenne szükség.

SZÓFA NAPÓLEONOK

Az újítások révén a Three Houses csatái minden eddiginél nagyobb taktikázást követelnek, és emiatt talán kicsit nehezebbek is, mint korábban, különösen a komoly téttel rendelkező sztoriküldetések, pláne abban a klasszikus módban, ahol az egységek elvesztése továbbra is permanens lehet, amelynek még inkább nagyobb súlya van így, hogy napi kapcsolatot kell ápolni a diákokkal, azaz a csata során irányított egységekkel. A Three Houses igazi zsenialitása alapvetően abban rejlik, hogy rákényszerít egy extrémen szoros kapcsolat kiépítésére azokkal, akik a kampány során ténylegesen is vásárra viszik a bőrüket. És micsoda kampány ez: egy ház története alsó hangon is vagy 50-60 órát emészt fel az ember idejéből, és a köztük rejlő különbség itt nem csupán abból áll, hogy más egységekből kell gazdálkodni, hanem szó szerint teljesen más történetet kaphatunk, attól függően, hogy kit irányítunk, vagy épp egy olyan perspektívából ismerjük meg az eseményeket, melyek új megvilágításba helyezhetik a legalapvetőbb dolgokat is. A Three Houses végigjátszása így nem tekinthető addig befejezettnek vagy komplettnek, amíg legalább két házzal el nem jutunk a stáblistáig – és az odáig vezető út acéllal, könnyekkel és velőtrázó érzelmekkel van kikövezve.

Ideje volt platformot váltani, amivel együtt szerencsére a változások és fejlődések kora is beköszöntött ebben a nagyszerű sorozatban.

ÉRTÉKELÉS

A Fire Emblem: Three Houses túlzás nélkül a sorozat 29 éves történetének abszolút csúcsa. Nem csak a taktikus harcot tökéletesítette, de mellé rakott egy lebilincselő, három különböző perspektívából elmesélt történetet. Kihagyhatatlan mestermű.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Háromszor hatvanórányi kampány, tökéletesített harcrendszer, pazar szociális rész, kiváló karakterek, átláthatóan komplex játékmenet, nagyszerűen megírt szereplők.

KONTRA
A kolostor nemcsak bűnronda tud lenni, de a képfrissítéssel is súlyos problémák vannak ezen a helyszínen.

95%

A BELSŐ DÉMONT NEM ELPUSZTÍTANI KELL, HANEM PÓRÁZON TARTANI

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **PLATINUMGAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.08.30.** – ÁR **DIGITÁLISAN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBB.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Ahogyan a jó bornak, úgy a jó játékfejlesztőnek sem nagyon kell cégér, bár ez is csak részben igaz, ha az Astral Chaint vesszük alapul. Merthogy 2017 legjobb játéka, a Nier: Automata után úgy érzem, a PlatinumGames bármit alkothat, arra kíváncsi vagyok, de emellett sem ártott volna némi reklám az Astral Chainnek, elvégre a játék a Nintendo-rajongókon kívül mindenki másnál radar alatt maradhatott.**

Hogy miért mondom ezt? Nos, akinél van otthon Switch, az esélyesen tisztában volt az Astral Chain 2019-es beharangozásával, majd a játék érkezésével, de aki nem figyeli annyira a kiotóiak körüli dolgokat és az újdonságokra koncentráló directjeiket, az esélyesen azt sem tudja, mit takar a cím. Ez pedig elég nagy hiba, hiszen ha nem is ismétlődik meg a Nier: Automata sikere, azért ezúttal is takaros kis programról van szó. Mielőtt bárki félreértene, nem várom el egy kisebb projekttől, ami ráadásul szimpla akciójáték, hogy hasonló babérokra törjön, mint a monumentális, multiplatform akció-RPG, sőt lényegében áhítattal övezett csodálattal adózom annak, hogy az Automata egyik dizájnere által vezényelt projekt zöld lámpát kapott, méghozzá a Bayonetta alkotójának felügyelete alatt.

A játék fejlesztését az a Taura Takahisa vezényelte, aki korábban a Nier: Automata vezető dizájnere volt. Nem rossz ajánlólevél...

LÉTSÍKVÁLTÁS

Az Astral Chain egyenes sztorival és viszonylag lineáris világgal/játékmenettel bír. Utóbbi a jövőbeli várost, Arkot helyezi reflektorfénybe, közel 60 évvel a jelenünket követően, amikor az egyéb problémák mellett démoni lények terrorizálják a lakosságot. A szörnyetegek kapukat nyitnak a valóságunk és a saját dimenziójuk között, embereket ragadnak el és alakítják át őket, a kialakult káoszban pedig a rendfenntartó erők titkos szárnya próbál utolsó bástyaként védelmet biztosítani.

A Neuron nevezetű szervezeten belül Yoseph, a vezető, egy speciális megoldással köteléket alakít ki a kiválasztott harcosok és a láncokkal szelídített démoni lények között, aminek hála utóbbiakat irányítani lehet. Mert persze, verjük láncra a gyilkos teremtményeket, mi bajunk származhatna belőle?!

Nos, csak az összeomlás. Miután a speciális alakulat legjobbjának gyermekei (egy fiú és egy lány) közül választottunk, megkapjuk a saját Legionünket, avagy a rabigába hajtott teremtményt, megoldunk egy-két egyszerűbb ügyet, ezután azonban belefutunk egy csapdába, aminek hála erőteljesen megváltoznak az erőviszonyok. A kaland innentől indul, aminek során leginkább harcolnunk kell, néha kutakodnunk, illetve egy-két ágon fejleszthetjük is párosunkat. Az élmény egyébként leginkább az akciót helyezi előtérbe, a kutakodás rendkívül egyszerű, nyomokban Murdered: Soul Suspectet tartalmaz, az összkép pedig egészen varázslatos. Mert ugyan vannak fura megoldások és hibák, a főként kaszabolásra, vetődésre, távolsági és közelharcra, az egyre több Legiont hadrendbe állító kooperációra, a közös kombókra felfűzött játékmenet iszonyatosan szórakoztató, miközben a látvány nagyon egyedi és stílusos, a zene pedig ismét egészen fantasztikus.

Egy pillanatra azt hittem, hogy a Cyberpunk 2077-et látom. A fenébe, nem lesz ez így könnyű a jövő áprilisi megjelenésig...

BÖJTI ELÉGEDETT DÉMONA VAGYOK

Nem mondom, hogy az Astral Chain egy mestermű, egyáltalán nem hibátlan egy-egy indokolatlanul logikátlan dizájneri döntés miatt, de van annyi egyénisége és van annyira látványos/szórakoztató/hangulatos, hogy mindenképpen pozitív élménnyé váljon. Az átvezetők jók, az esőtől csillogó/napsütötte metropolisz látványa a fura lényekkel nagyon stílusos, a pózőr akciójelenetek pedig annyira pöpec stílusban lettek megkoreografálva, hogy egy pillanat alatt tátva marad az ember szája. A Nier minőségi zenéit idéző (de azoktól eltérő stílusú) muzsika pedig szintén hozzátesz az összképhez, ráadásul a kórusoktól és kellemes dallamoktól a metalos zúzásig elég széles a paletta. A motorozáson túl a kisebb mellékfeladatok, a fejlesztések, a gyűjtögetnivalók keresgélése, illetve a két karakter, valamint a két Joy-Conos co-op még hozzátesz annyit a szavatossághoz, hogy ne bánjuk a teljes árat. Switch-tulajoknak kötelező, akik pedig eddig gondolkoztak a konzol vásárlásán, azoknak a játék csak egy újabb érv lehet a beruházás mellett.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Újabb remek darab a stúdió színes palettáján, ami ugyan csak egy apró kaland a készülő főbb játékok árnyékában, de látszódik, hogy alkotóinak így is benne van szíve és lelke.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Nagyszerű akciójelenetek, pózőr pusztítás egy nagyon hangulatos és látványos világban, miközben az ember-démon páros(ok) képességei érdekes adalékot jelentenek, pont, mint pl. a lokális co-op.

KONTRA

Látszódik, hogy ez csak egy kisebb projekt/lehetőség volt a Platinumnál, egy-egy tervezői döntést érdemes lett volna felülbírálni.

87%

Harry Potter és a kiterjesztett valóság

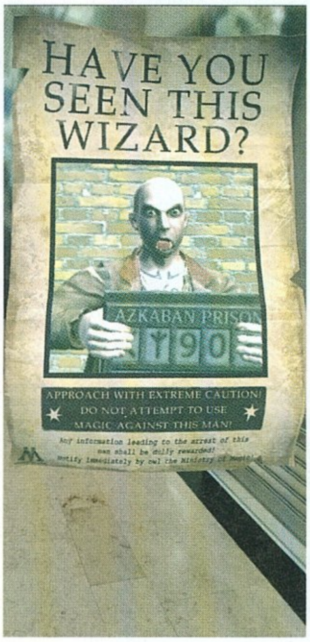
Harry Potter: Wizards Unite

[ÍRTA STEELSAINT] Három éve már, hogy a Pokémon GO megjelent, és azonnal világra szóló kulturális jelenség lett. A pokémonok kiterjesztett valóságban történő hajkurászása a mai napig nem vesztett lendületéből, a fejlesztők pedig visszatértek, hogy ezúttal a varázslók és boszorkányok világába kalauzoljanak el minket.

Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.harrypotterwizardsunite.com/ ■ **Megjelenés:** 2019.06.21. ■ **Ár:** Ingyenes (Játékon belül vásárlás)

Harry Potter mágiával és csodákkal tömött univerzuma 1997-ben robbant be a köztudatba a Harry Potter és a bölcsek köve megjelenésével, az ifjú varázsló kalandjai pedig azóta meghódították a teljes szórakoztatóipart. Az elmúlt huszonkét évben láthattuk már Harry Pottert mozivásznon és a képernyőnkön egyaránt (bár a legtöbb játékadaptáció minősége sajnos nem lett túl acélos), most pedig a Niantic csapata úgy döntött, itt az idő, hogy mi magunk is belépjünk a varázsvilágba, méghozzá a mobilunk segítségével.

A kiterjesztett valóság egyébként egyáltalán nem ismeretlen terep a fejlesztők számára, hiszen hozzájuk köthető 2016 egyik legnagyobbat szóló mobilos játéka, a mai napig hatalmas népszerűségnek örvendő Pokémon Go. A kérdés már csak az, hogy vajon miként sikerült ezt a tapasztalatot átültetni a Harry Potter univerzumába?



AKTAKUKACOK HIHETETLEN KALANDJAI

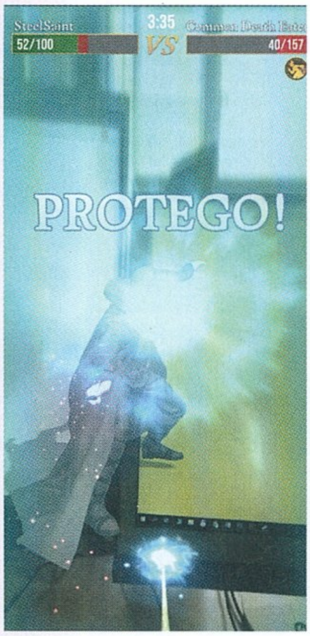
A Harry Potter: Wizards Unite több évvel a könyvek cselekménye után, a 2010-es években játszódik, mikor a régi, ismert szereplők már mind felnőttek és elfoglalták a maguk helyét a varázsvilágban. Ennek megfelelően mi sem egy híres karaktert alakíthatunk, hanem a Mágiaügyi Minisztérium egy zöldfülű munkatársát, aki csak nemrég állt szolgálatba, méghozzá az igen fontos feladatot ellátó, Nemzetközi Titokvédelmi Alaptörvény megvédésére létrehozott különítmény tagjaként.

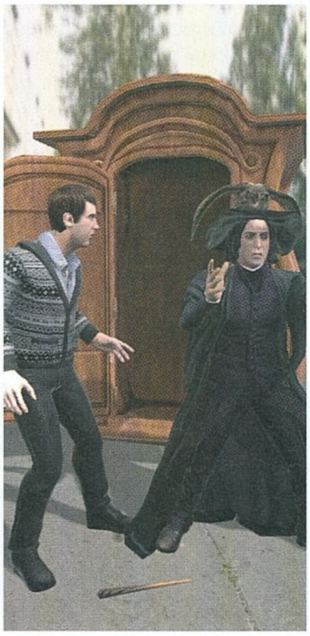
Nincs azonban sok időnk belerázódni a munkába, mert rögtön a nyakunkba szakad a varázsvilág eddigi talán legnagyobb válsága. Egy félresikerült(?) varázslat nyomán ugyanis felszakad a téridő kontinuum, és ennek hatására a varázslókhoz köthető tárgyak, emlékek és emberek szóródnak szét a Földön. Természetesen a mi feladatunk lesz ezek összegyűjtése, ha pedig már úgyis az ügyön dolgozunk, azt is megpróbálhatjuk kideríteni, hogy mégis ki vagy mi okozta a globális katasztrófával fenyegető eseményt.

A történetmesélés véletlenszerűen történik: ahogy haladunk előre a sztoriban, és gyűjtögetjük az elkóborolt cuccokat, úgy ugrik fel néha egy-egy párbeszéd a szereplők között, ami vagy a jelenség hátterét, vagy a nyomozás állását mutatja be egy kicsit mélyebben. A történet összességben nem túl bonyolult, de remekül hozza a Harry Potter-könyvek és -filmek hangulatát, plusz a segítségével kicsit jobban megismerhetjük a Roxforton kívüli varázséletet is, ami a rajongók számára egy nagy plusz lehet.

HUSS ÉS PÖCC

A Harry Potter: Wizards Unite játékmenete a Pokémon Góhoz hasonlóan nagyban épít a járkálásra, városunk felfedezésére. Csak itt nem pokémonokat és edzőket hajkurászunk majd séta közben, hanem a fent már említett, térből és időből kiszakadt tárgyakat és embereket. A helyzetünk viszont egyáltalán nem egyszerű, ugyanis ezeket a jelenségeket általában őrzi valami, amit a megfelelő bűbáj segítségével le kell nyomnunk.





A varázslás egyszerűen, de nagyszerűen történik a játékban: egy, a képernyőnkre rajzolt ábrát kell lekövetnünk az ujjunkkal, ha el akarunk lőni egy varázsigét. Minél gyorsabban és minél pontosabban követjük a vonalakat, annál erősebb lesz a varázslatunk is, azonban nem árt vigyázni a rohanással, hiszen ha gyatrán rajzoljuk meg a mintát, az gyengítheti is az igénket. Lehet, hogy ez a rendszer elsőre kicsit bonyolultnak hangzik, viszont a gyakorlatban remekül működik, kvázi úgy érezzük, hogy mi magunk lengetjük a pálcát.

A begyűjtendő tárgyak és emberek listája egyébként kellemesen sokszínű és változatos: akadnak itt roxforti diákok, kviddicshez elengedhetetlen labdák, mágikus lények és rejtélyes ereklyék vegyesen, de a könyvekből ismerős szereplők is feltűnnek, így lesz alkalmunk megmenteni Neville-t, Argus Fricset vagy épp Hagridot.

Amennyiben pedig úgy éreznénk, hogy egy varázslat ellövése nagyon kifog rajtunk, még mindig felhajthatunk egy varázsitalt, hogy így növeljük

A játékokat Samsung Galaxy S9 készülékkel teszteltük

az esélyeinket. A varázsitalok a séta közben a térképen véletlenszerűen felbukkanó és szabadon begyűjthető (vagy a városban elszórt üvegházakból beszerezhető) alapanyagokból főzhetők, hatásukra pedig több időnk lesz varázsolni, illetve az adott mintát sem kell olyan pontosan lekövetnünk a kívánt hatás eléréséért.

SÖTÉT VARÁZSLATOK KIVÉDÉSE

A világot azonban nemcsak a térből és időből kiszakadt furcsaságok fenyegetik, hanem régebbi, hagyományosabb rosszfiúk is a halálfalók és más sötét teremtmények képében. Ezeket a kétes alakokat a városban szerteszét felbukkanó erődökben találhatjuk, és szembeszállhatunk velük egyedül, vagy más, a környéken található minisztériumi alkalmazottakkal karöltve.

Az összecsapások során egy vagy egymás után több ellenfelet kell kiiktatnunk, mielőtt lejárna az időnk. A harcok körökre osztva zajlanak, felváltva szórhatunk átkokat a másikra, az összecsapás pedig akkor ér véget, ha valakinek elfogy az életereje. Amennyiben pedig esetleg lenyomnának minket Voldemort hívei, akkor sincs nagy baj: rövid időn belül összekapjuk magunkat, és ott folytathatjuk a párbajt, ahol abbahagytuk, „mindössze" az erőd kipucolására kapott időnkből vesztünk el valamennyit.

EGY KORSÓ VAJSÖR

A Harry Potter: Wizards Unite-ban, ha bármit is akarunk tenni, ahhoz varázserőre lesz szükségünk, ezt a program kis kék villámokkal jelzi a képernyő bal felső sarkában. Lényegében ez a játék legfontosabb erőforrása, így nem árt észben tartani, hogy nem termelődik újra magától, helyette a térképen szétszórt vendéglőket kell érte felkeresnünk. Ezek általában valamilyen szobor vagy más helyi nevezetesség környékén találhatók, és ötpercenként látogathatók meg extra varázserőért. Szerencsére elég sűrűn meg lehet őket találni, így a varázserőnkkel tuti nem lesz problémánk, ha ki is merülnének a készleteink, némi sétával könnyen feltölthetjük azokat.

KNÚTOK ÉS GALLEONOK

Amiről még szót kell ejtenünk a Niantic alkotása kapcsán, az a játékon belüli vásárlás kérdése. Ingyenesen játszható program lévén a Harry Potter: Wizards Unite-ban helyet kaptak a mikrotranzakciók, azonban szerencsére ezek nem érződnek túl tolakodónak, sőt akár egy forint kipengetése nélkül is élvezhető marad a játék.

Az alkalmazásban alapjáraton fizethetünk szinte bármiért: varázserőért, nagyobb tárolóért az alapanyagaink számára, varázsitalokért és még sok

egyéb apróságért, melyekkel könnyebbé tehetjük az életünket, ha akarjuk. Szerencsére azonban a legtöbb ilyen tárgy sima játékkal is megszerezhető, valamint az is pozitívum, hogy a boltban használható arany galleonokat a program is osztogatja a napi küldetések teljesítéséért, így egy pillanatig sem érezzük azt, hogy a fejlesztők könyékig turkálnak a zsebünkben, miközben mi próbáljuk megmenteni a varázsvilágot.

VARÁZSLÓK VÁNDORÚTON

Összefoglalva a Harry Potter: Wizards Unite egy nagyon kellemes AR-játék, mely zenéivel és történetével sikeresen idézi meg a Harry Potter-könyvek és -filmek hangulatát, és könnyedén beránthat mindenkit ebbe a varázslatos világba. Ráadásul a fejlesztők a játékon belüli vásárlásokkal sem estek túlzásba, így bár az opció mindig ott van, hogy pár ezres leszurkolásával megkönnyítsük a saját életünket, sosem érezzük úgy, hogy túl agresszíven terelgetnének minket ebbe az irányba. Épp ezért a Harry Potter: Wizards Unite egy olyan kaland, amire mindenképp megéri benevezni, és nem feltétlen csak a Harry Potter-univerzum rajongóinak.

80%

A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?"

Stöckert „Stöki" Gábor

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Immáron negyedízben jelentkezünk az itthoni gamer újságírásra fókuszáló rovatunkkal, amelynél a témában tulajdonképpen már a kezdetektől aktívan jelen lévő személyektől igyekszünk minél többet megtudni a dicső múltról, jelenről és a lehetséges jövőről.

E havi interjúalanyunk több mint két évtizede vetette papírra első játékokról szóló cikkét, majd több lapnál megfordult, game show-kon vett részt, emellett podcastjei segítségével maga is örömmel merül el egy-egy ősi gyöngyszem bemutatásában vagy egy érdekesebb kérdéskörben. Stöckert Gáborral (Stökivel) beszélgettünk.

Nagyjából mikor és miért kezdtél el a számítógépes játékok iránt érdeklődni?
1984 volt talán (de lehet, hogy már 1985): anyukám betett minket egy egyhetes nyári Kompjúter napközibe, ahol a szervezők megmutatták, mi a számítógép, egyszerű programokat tanultunk, és persze voltak játékok is. Ott megláttam a Jet Pacet, ami szerelem volt első látásra. Aztán két-három év múlva kaptam egy C64-et, onnantól nem volt megállás.

Jómagam a PC Ultra lapjain találkoztam először a neveddel a '90-es évek közepén, ahol Hancuval együtt jelentek meg cikkeid; ti alkottátok a legendás „H2-Ohhh" csapatot?
Igazából Hancu előbb kezdett el írni, még a Commodore (később Computer) Világba, amikor a Kandó Kálmán Műszaki Főiskola koleszában lakott, ahogy akkoriban én is. A szobatársa, Hangya, besegített neki, a két H betűs névből jött a H2, az „Ohhh" meg az olvasó (remélt) reakcióját volt hivatott jelképezni. Aztán amikor Hancu 1996-ban a PC Ultrához került szerkesztőként, megkérdezte, nincs-e kedvem csatlakozni a csapathoz. Volt.

A PC Ultra előtt is készítettél már teszteket?
Fejben nagyon sokat, de nem vagyok egy íróasztalfióknak dolgozó típus.

Ezt követően melyik lapoknak dolgoztál? Ha minden igaz, megfordultál például az 1998-tól 1999-ig létezett ZED-nél, majd az 576 KByte-nál.
Minden igaz. A ZED-nél alapító külsős voltam, aztán jött a Gamestar, néhány lapszám 576, majd 14 év PC Guru, az elmúlt években pedig a Gamestar, de már csak havi egy cikkel.

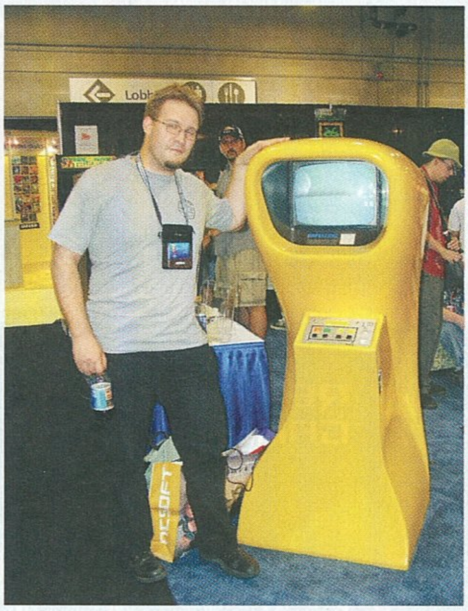
Fontos megjegyezni, hogy mindenhol külsős voltam, mert eleinte programozói munkám mellett (néha helyett) írtam a cikkeket, amikor pedig főállású újságíró lettem, nem a játéksajtóban helyezkedtem el, hanem az Indexnél, ahol már 13 éve dolgozom, most éppen főszerkesztő-helyettesként. Persze a játékrovatot próbálom ott is életben tartani.

Az 576 egyik főszerkesztője a híres/hírhedt CoVboy volt; miként emlékszel vissza a vele való munkára? Ehhez kapcsolódik a kérdés, hogy melyik újságnál volt a legjobb a munkakörülmény, és melyik tetszett kevésbé?
CoVboynak szenzációs stílusa volt, ami egy egész generációra óriási hatással lett, és azok közül, akik annak idején CoV-ot olvastak, sokan szerettek volna játéklapnál dolgozni – Dosztojevszkijt kifordítva azt mondanám, hogy mi mindannyian CoVboy bomberdzsekijéből bújtunk ki. Ha szövegeken kellett dolgozni, cikkeket kitalálni, akkor fantasztikus volt vele a munka. A kötöttségeket viszont nem viselte jól, például a határidőket sem, ezért szerkesztőként már megmutatkoztak hiányosságai – emiatt volt nem egy laptulajdonos, aki nem, vagy csak nagyon nehezen bírt együttműködni CoVboy-jal. De mivel én egyszerű újságíróként dolgoztam vele, nagyon szép emlékként őrzöm az együtt töltött időt.

A legjobb munkakörülmény? Talán a PC Gurunál a 2000-es évek közepén, amikor a példányszám még engedte, hogy a Vogel menő irodát béreljen az Astoriánál, és sokat utazhattunk játékshow-kra. A legrosszabbat inkább hagyjuk, nem lenne elegáns visszaköpködni.

Melyik (akár külföldi) lapot neveznéd meg, amely dizájnban és tartalomban is kiemelkedő volt?
A Computer Gaming World és az Electronic Gaming Monthly volt, ami talán legjobban tetszett, illetve az Edge, amikor éppen nem szállt el a szerzők agya. De hogy miért pont ezek tetszettek, már meg nem mondom ennyi év távlatából – az utóbbi 15 évben eléggé eltávolodtam a print gamer sajtótól.

Számos alkalommal jártál más országokban játékokkal foglalkozó show-kon. Tudsz említeni néhány emlékezeteset?
A 2004-es E3 volt az első és a legemlékezetesebb, mert nagyon jó csapattal mentem ki (Sasa, Grath, Hancu), és mert akkor még lehetett közvetlenül a fejlesztőkkel beszélgetni, a kiadók nem toltak eléjük marketingesekből álló falakat. De a 2012-es Tokyo Game Show is izgi volt, és nemcsak a show, hanem



az ottani játékkultúra is az Akihabara geek-negyeddel együtt. Azóta is visszajárok, ha tehetem.

Véleményed szerint ezeknek a show-knak mennyiben változott a szerepük az évek alatt?
Eléggé jelentéktelenné váltak, egyrészt azért, mert a kiadók nagy kontroll alatt akarják tartani, hogy a sajtó milyen információkhoz juthat hozzá, másrészt pedig azért, mert az internettel sok mindent ki lehet váltani. Szóval az egyedi személyes élményeket egyre inkább felváltják az uniformizált bemutatók, azokat meg tényleg lehet online is tolni. Nem vagyok biztos benne, hogy 5-6 év múlva még lesz E3, és látszik is, hogy most már minden évben kihagyja egy-egy nagyobb cég.

„Ma is tanultam valamit" címmel egy könyvsorozatot is írtál. Miről és kiknek szólnak ezek a könyvek?
Helyesbítenék: nem írtam, hanem szerkesztettem a három könyvet. A Ma is tanultam valamit az Index napi okosítója, ami az általam korábban vezetett tech/tudomány rovatban fut, és a rovat oszlopos tagja, Hancu dédelgeti nagy szeretettel. A MITV-t a rovat tagjai, illetve néha más indexesek töltik meg tartalommal, ezekből a legjobbakat válogattam ki három könyvbe.

Néhány témát én írtam ugyan, de a legtöbbet nem – ha jól emlékszem, a legutóbbi könyvnek már több mint húsz szerzője volt. És hogy miről szólnak? Mindenről, ami érdekes: a köldökszösztől a titkos náci fegyvereken át az űrbéli szexig.

Az SCIndikátor program egyik mentora voltál. Mit érdemes tudni erről a több hónapos workshopról? Lesz még ilyen a jövőben?
A SCIndikátor egy tudománykommunikációs verseny fiatal kutatóknak, kutatópalántáknak. A verseny része egy több hónapos felkészítés, aminek során a mentorok segítenek a pályázóknak, hogy ők minél jobban tudjanak a kutatási témájukról beszélni, minél ügyesebben képviseljék azt. Én az Indextől érkezve azt szoktam megtanítani, hogyan lehet a mainstream sajtó számára érdekessé tenni a néha a laikus számára elég nehezen befogadható témákat. Nagyon színvonalas program, az utóbbi évek egyik nagy élménye volt, hogy részt vehettem benne. És igen, lesz még ilyen, minden évben van most már.

> Nem vagyok biztos benne, hogy 5-6 év múlva még lesz E3, és látszik is, hogy most már minden évben kihagyja egy-egy nagyobb cég.

Ha jól tudom, programozóként végeztél. Készítettél saját játékot is? Esetleg dolgoztál hazai fejlesztő cégnél?
Végeztem és dolgoztam is hét évig unalmas adatbázis-programozóként, de játékfejlesztő stúdiónál nem tevékenykedtem. Viszont egyszer nem volt feladatom két hétig, és akkor írtam egy 1, azaz egy fps-es képfrissítésre képes nagygépes rendszerben (AS/400, RPG programnyelv) egy síelős játékot, aminek aztán az egész cég a csodájára járt. Azt hiszem, programozóként akkor voltam a csúcson.

A hazai játéksajtó valamikor az 1980-as évek végén indult meg igazán a Spectrum Világgal, majd a CoV-val, később az 576 KByte-tal. Szerinted ezek a régi lapok a sok oldalas leírásokkal és fekete-fehér képekkel képesek lehetnének megszólítani a mai generációt?
Kizártnak tartom. Más idők voltak, más játékpiac, más lappiac, más nyomdatechnikai lehetőségek, más olvasói igények, más világ. A tévében még csak két magyar adó volt, internet sehol, minden információ úgy kellett az akkori gémernek, mint egy falat kenyér, és fekete-fehéren is fogyasztottunk szinte bármit, hogy tudjunk játszani a másolt játékainkkal (eredetiről nem is hallottunk).

Most információ-túladagolás van, youtuberek és fanpage-ek, pár dollárért akciós legális játékok és széles sávon streamelhető podcastek. Össze sem lehet hasonlítani a két kort.

Mit tanácsolnál valakinek, aki maga is szívesen írna cikkeket magazinban vagy online, merre induljon, mire van szükség ehhez?
Olvasson sokat (ne szaksajtót, hanem regényeket), hogy legyen stílusérzéke és helyesírása. Aztán olvasson még többet, szedjen magára egy kis lexikális tudást a játékokról. Aztán lehet egy próbacikket küldeni valamelyik lapnak vagy portálnak – ez még elégé kezdetleges lesz, mert az első mindig az, de ha stílusosan lesz kezdetleges, akkor talán tovább lehet lépni.

Én újságíró diplomát is szereztem, azt pont a játéksajtóban nem nagyon tudtam kamatoztatni, szóval tapasztalataim alapján a főiskola nem feltétele annak, hogy valaki le tudja írni, mennyivel jobb az idei Call of Duty a tavalyinál.

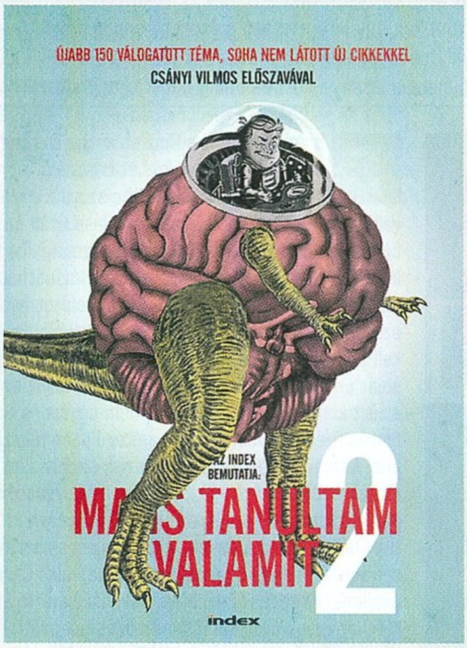
A Grathtel vezetett netes, Checkpointra keresztelt podcastjeid alapján erősen vonzódsz a régi játékokhoz. Mit gondolsz, mennyire volt más régen játékot készíteni, mint manapság? Mennyiben változtak a játékosok elvárásai? Meg tud fogni egy két évtizeddel ezelőtt készült, 256-színű alkotás egy mai fiatalt?
Hű, ez rögtön három kérdés. Először is, nagyon más volt régen játékot készíteni, de ezt talán nem kell túlmagyaráznom. Az erősebb vasak már ambiciózusabb projekteket elbírtak, azokhoz meg több ember kellett, így a fejlesztőcégek híztak, akárcsak a játékköltségek. Az indie csapatoknál talán még vannak olyan 1-2 fős garázsstúdiók, amik hasonlóan működnek, mint régen a Commodore-hőskorszak úttörői, de a technikai lehetőségeik nekik is sokkal jobbak. Ezzel összefüggésben elég sokat változtak az elvárások is. Kell hozzá nyitottság, és akkor egy régi jó játék is meg tud fogni egy fiatalt. Valahogy úgy, ahogy egy fekete-fehér film: aki hajlandó ilyet megnézni, és megtekinti, mondjuk, a Casablancát, akár még élvezheti is.

Véleményed szerint mi az elsődleges egy játék fejlesztésében: igyekezzen minél jobban megfelelni a célközönségnek, vagy pedig a készítők elképzeléseit, a művészi megnyilatkozást tartsa szem előtt, függetlenül attól, hogy az esetleg eltér a vásárlókétól? Tehát a művészet vagy a „piac" az elsődleges?
Hát ez attól függ, kik csinálják a játékot. Ha az EA vagy az Activision, akkor a piac diktál, ha pár fős indie csapat, akkor a művészet már jobban előtérbe kerülhet. A jó az, amikor valamilyen csoda folytán tud találkozni a kettő, és egy nagy kiadó sok pénzzel megdob egy művészileg is érdekes projektet. Aztán ezek a projektek szoktak óriásit bukni, teszem hozzá.

Mely alkotásokat tartod meghatározónak, amelyeket egy mai játékosnak feltétlenül érdemes megismernie? Ha jól tudom, a WoW világa nem áll messze tőled.
Ha WoW alatt a World of Warcraftet érted, akkor nagyot tévedsz, mert soha nem próbáltam ki azt a drogot. :) De ha a Wizard of Worra gondolsz, akkor jól tudod, azt valóban ajánlom bárkinek, sőt, kötelezően érettségi anyagba tenném. De amúgy nem vagyok játékfasiszta, mindenki játsszon azzal, amivel akar, a nekem meghatározó alkotásokat más unhatja és viszont, ezért senkire nem erőltetném rá az ízlésemet. Aki mégis nagyon szeretne elmerülni Stöki világában, annak így séróból, mondjuk, a WoW mellett a Doom 2-t, a Curse of the Monkey Islandet, a Warcraft 3-at, a Psychonautsot, a BioShockot és a Witcher 3-at ajánlom.

Ma meglátásod szerint merrefelé tart a játékipar? Mik várhatóak szerinted a jövőben, mire helyeződik a hangsúly?
Szerintem egyre kevésbé van értelme jóslatokat adni. A sajtóban mostanság érezhető klímaváltozás-para nem újságírói szenzáció, az emberiségnek még a mi életünkben nagyon vissza kell adnia az igényeiből. Például elégé valószínű, hogy a következő évtizedekben a repülés nem bárki számára elérhető fapados móka lesz, hanem méregdrága luxusélmény. Effélé változások szerintem a szórakoztatóiparban – így a játékiparban – is lesznek, a kérdés csak az, hogy mikor.

Köszönjük az interjút, a Guru legyen veled!



RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Mindig különleges élmény úgy kipróbálni egy-egy játékot, ha tudjuk róla, hogy azt valós események inspirálták. Valós események, melyek majdnem 1000 ember erőszakos halálával jártak. A szekták történetét, erőszakra való hajlandóságát és annak következményeit ismerve nehéz feladat, sőt kimondottan súlyos feladat nehezedik a fejlesztőkre: úgy kell megfogniuk a lényeget, hogy az visszaadja ezen szervezetek természetét, ugyanakkor ne sértse meg az áldozatok emlékét. Talán felmerül bennetek a kérdés, hogy a szekták hogyan kerülnek egy játékmagazinba? Jelen ajánlónk egyik alanya, a Church in the Darkness Dél-Amerikába vezeti el a játékost, és aki ismeri Jim Jones és a Népek Temploma történetét, az a játék ajánlója alapján rögtön tudni fogja, hogy mi szolgált forrásként a program megalkotásához...**

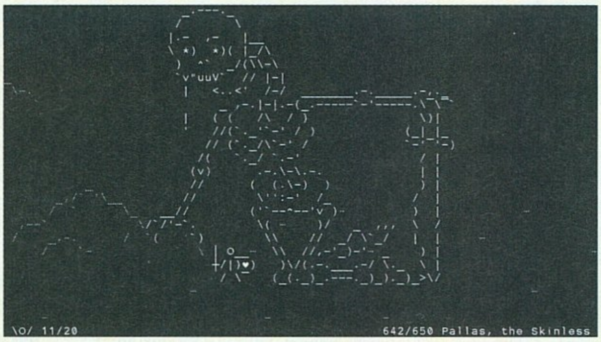
Stone Story RPG

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MARTIAN REX - MEGJELENÉS: 2019.08.08. - ÁR: 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5600 FORINT.

A Stone Story RPG évekkel ezelőtt tűnt fel a neten, hogy azonnal elvarázsolja a különleges csemegére vágyó felhasználókat. Már a játék képein is látszik, hogy mi fogta meg a játékosokat Martian Rex alkotásában. A program ugyanis teljes egészében az ASCII betűkészletre épül, melyet a fejlesztők animáltak, ezáltal tényleg egyedi és utánozhatatlan élményt nyújt.

Több évnyi fejlesztés után a Stone Story RPG a Steam Early Access programjában jelent meg, de ez ne zavarjon senkit. A játék ugyanis remekül fut minden gépen, a grafikai tervezésnek köszönhetően pedig még egy 20 éves kenyérpirítón is elindul, sőt mindezt hibák nélkül teszi, bravo! A Stone Story RPG az örök sötétség birodalmában játszódik: a cél az, hogy a magányos kalandor megtalálja a kilenc lélekkövet, a sötétséget pedig világosságba fordítsa. A dizájn az egyik különlegessége a Stone Story RPG-nek, a másik pedig az, hogy játékosként nincs közvetlen irányításunk a főszereplő felett. Csak annyit tehetünk, hogy kiválasztjuk a bejárandó helyszínt, de hogy ott mit tud tenni a karakter (alapanyaggyűjtés, küzdelem stb.), az a mesterséges intelligencián múlik. Választási lehetőségek persze vannak,



így el lehet dönteni, hogy megverekszünk-e egy szörnnyel vagy sem. A játék a felfedezés mellett a loot gyűjtéséről szól, hiszen kombinálással, a gyűjtött alapanyagok felhasználásával egyre jobb dolgokat lehet létrehozni, ez pedig a túlélést biztosítja. A helyszínek folyamatosan nyílnak meg, és ezek mindegyike felismerhető, annak ellenére, hogy betűkből és írásjelekből állnak. Pókoktól hemzsegő barlangok, vízesés, holdfényben úszó tó: csak néhány helyszín, melyet érdemes megtekinteni. A Stone Story RPG jelenlegi készültségében kb. 8 órányi játékidőt kínál, méghozzá újrajátszhatósággal megfűszerezve. És hogy mik a tervek a jövőre? A fejlesztők szeretnék még inkább kibővíteni a játékot, anélkül, hogy megemelnék a Stone Story RPG mostani árát. A Martian Rex alkotása egy különleges gyémánt a sok csili-vili grafikával rendelkező cím között, olyan, mint egy időutazás a számítógépes játékok hőskorába. Az egyedi ízek kedvelői megtalálhatják benne számításukat, azoknak pedig, akik a grafikára esküsznek, azt mondjuk: nem minden a tálalás, egyszerű dizájnnal is lehet élvezetes programot készíteni.

The Church in the Darkness

FEJLESZTŐ: PARANOID PRODUCTIONS - MEGJELENÉS: 2019.08.02. - ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6600 FORINT.

A The Church in the Darkness először 2016 elején tűnt fel, egy kifejezetten ígéretes koncepcióval. A szektatémát nem sokszor választják a fejlesztők, a Paranoid Productions pedig ezt vegyítette akcióval, lopakodással és randomizált játékmenettel. A 2017-es premiert persze nem tudták tartani a fejlesztők. Egy hónappal ezelőtt azonban végre megjelent a játék, a kérdés pedig adott: hogy sikerült?

Felemásan. A The Church in the Darkness egy izometrikus nézetet használó játék, melynek története szerint egy vallásos szekta évekkel a megalakulása után az Egyesült Államokból a Dél-Amerikai dzsungelba költözött, összes követőjével együtt. Az otthon maradt rokonok elvesztették a kapcsolatot a szektába lépett szeretteikkel. A játék célja: be kell szivárogni a közösségbe, hogy megtaláljuk saját unokaöcsénket, és kiderítsük, mi folyik az elzárt kommunában. Ez persze nem egyszerű, hiszen Freedom Town hatalmas területen fekszik, ahol felfegyverzett őrök járőröznek naphosszat, a szektatagok dolgoznak, a csoport két vezetője pedig a tanítását szajkózza. Ez a The Church in the Darkness legerősebb része, hiszen a történetet olyan elismert szakemberek írták, mint Chris Avellone, Brenda Romero és Marc Laidlaw. A játék minden egyes újraindítással átalakul, megváltozik a terep, így nem lehet előre begyakorolt útvonalon elérni a célt. A környezet hihető, az elveszett rokont pedig meg lehet találni Rambo módjára elintézve mindenkit, vagy pedig átmenetileg kiütve a városlakókat és az őröket. A gond az, hogy a gyilkolás/kiütés csak akkor lehet eredményes, ha azt hátulról tesszük meg, szemből már esélyünk sincs, ilyenkor pedig csak a tűzpárbaj segíthet, vagy még az sem. A célzás nehézkes, és már két talált leterítheti a főhőst, ami azonban nem feltétlenül jelenti a játék végét. Az eltérő motivációk, a választott játékstílus tucatnál is több eltérő befejezést tesz lehetővé. A The Church in the Darkness tipikusan az a játék, amit az egyszerű és ismétlődő mechanika (felszerelés keresgélése, lopakodás, gyilkolás, holttestek elrejtése) ellenére élvezni lehet, bár a 20 eurós ár egy picit sok érte. Akik érdeklődnek a szekták iránt, azoknak érdemes kipróbálniuk, mert játékban ilyen vallásos tanítást eddig nem sokszor lehetett hallani.

75%

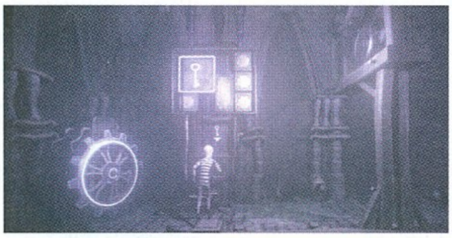
Darq

FEJLESZTŐ: UNFOLD GAMES - MEGJELENÉS: 2018.08.15. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5600 FT)

A gyerekek félelmetes körülmények között szerepeltetése a videojátékokban már régóta elfogadott mind a fejlesztők, mind a játékosok között. Az elmúlt években olyan kiváló címek születtek a témában, mint az Inside vagy éppen a Little Nightmares. Nem véletlenül említjük az utóbbi címet, hiszen a Tarsier Studios alkotása akár a „testvére" is lehetne az Unfold Games Darq című játékának.

Ezt pedig értsétek szó szerint, hiszen míg a Little Nightmares egy sárga köpenyes kislányt helyezett az események középpontjába, addig a Darq-ban egy kisfiú esik saját rémálmainak mélyére. A Darq Indigogo-projektként indult, még 2015-ben, de a kitűzött célt nem sikerült elérnie, hiszen alig 4000 dollárt kapott a fejlesztő. Igen, ez egy egyszemélyes projekt, így kell tekinteni rá, és így kell számba venni erősségeit és gyengeségeit. A játék főszereplője Lloyd, akinek nemcsak a rémálmával, de a változó helyszínek jelentette nehézséggel is meg kell küzdenie. Hogy ez mit jelent? A Darq című játék erősen épít a zéró gravitációs játékmenetre, így lehet eljutni a látszólag elérhetetlen helyekre. A síkok egy gombnyomásra megváltoznak, így egy függőleges falat is meg lehet mászni, ez pedig nagyon fontos, hiszen a rejtvények megfejtéséhez szükséges tárgyak el vannak rejtve, így érdemes minden zegzugot felfedezni. Persze a klasszikus rejtvények sem hiányoznak, ajtókat kell kinyitni, rendszerezni, tárgyakat keresni, és mivel ez egy horrorjáték, lopakodni is muszáj. Igen, vannak benne félelmetes részek, máskor csak a jumpscare dolgozik, azonban a grafikai tervezésnek köszönhetően egészen szürrealisztikus helyszíneken lehet lopakodni, emiatt pedig már önmagában megéri kipróbálni a Darq nyújtotta élményt. Az pedig plusz pont, hogy mivel a program egy álomban játszódik, el lehet gondolkodni azon, hogy van-e mögöttes jelentése a látottaknak, hallottaknak. A Darq hét fejezetből áll, melyeken térlátással és logikus gondolkodással viszonylag rövid idő alatt túl lehet jutni, ezt pedig könnyedén meg lehet bocsátani a fejlesztőnek, akinek az elszenvedett kudarc sem szegte kedvét. Ez becsülendő, csakúgy, mint az, hogy az ismert receptet bolondította meg egy egyszerű ötlettel.

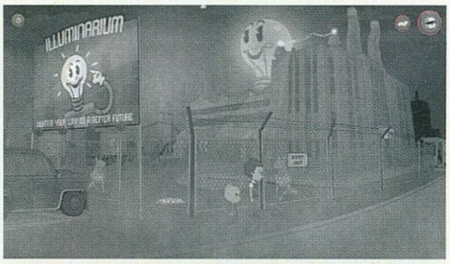
78%



Bear with Me: The Lost Robots

FEJLESZTŐ: EXORDIUM GAMES - MEGJELENÉS: 2019.07.31. - ÁR: 5 EURÓ (KB. 1600 FT)

Sherlock Holmes, Hercules Poirot, Nero Wolfe, Maigret felügyelő, Philip Marlowe: az elmúlt évszázad leghíresebb nyomozói mellé nyugodtan csatlakozhat Ted E. Bear. A mindig tettre kész, egyedi és karcos humorral rendelkező plüssmaci több év után ismét nyomozni kezd az Exordium Games előzményjátékában. Paper City alvilága rátok vár!



Hiába mondják egyesek, hogy a kalandjáték egy halott műfaj, ez az állítás közel sem igaz. Szinte minden évben megjelenik egy-két kiemelkedőbb cím, nem beszélve az indie fejlesztésekről. Ennek egyik kiváló példája a 2016-ban kiadott Bear with Me, amely most nem folytatást, hanem előzményt kapott. Ha nem tudjátok, hogy miről szól ez a gyöngyszem, a lényeg röviden: az Exordium Games játéka egy noir stílusú kalandjáték, annak minden pozitív elemével. Nyomozók, gengszterek, bárok, rejtélyek, intrikák, a műfajra jellemző művészeti tervezéssel: a fekete és a világos dominál, melybe keveredik a vörös. Ismerős ugye? Az új rész is ezt kínálja, mely során Paper City-ben a robotok sorra tűnnek el, így Bearre hárul, hogy kiderítse, mi zajlik a háttérben. Ahogy 2016-ban, a macinak most is van segítsége, de nem Amber, hanem az öccse. Amber és Ted pompás páros volt, de az új partnerrel is ütős a duó. Ez egyrészt köszönhető a remek szkriptnek, a két főszereplő között folyamatos az adok-kapok (az élvezethez nagyban hozzájárul a kiváló szinkron), másrészt pedig a helyszínek és a szereplők pontosan azt az érzést nyújtják, ami egy noir címtől elvárható. A játékmenet a megszokott: a tárgykeresés, tárgykombinálás, a helyszínek közötti ugrálás, a rejtvények megoldása a mechanika lényege, de a képernyőn szerencsére nem kell pixelvadászatot tartani. A The Lost Robots nem kínál hosszú játékidőt, nagyjából két, két és fél óra alatt végigjátszható, de ez egyáltalán nem probléma, ha a játék árát nézzük. Plusz 10 euróért már a teljes kollekció megvásárolható, ami a csomagot egy visszautasíthatatlan ajánlattá teszi. Különleges hangulat, érdekes karakterek, nyomozás: ezt kínálja a Bear with Me: The Lost Robots, ami indie címként is ugyanazt tudja, amit a nagyok.

80%

Indie csemege

Quest Hunter

FEJLESZTŐ: 2 ZOMBIE GAMES
MEGJELENÉS: 2019.03.08.
ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4900 FORINT.

A Quest Hunter egy izometrikus nézetű, rajzfilmes grafikával rendelkező RPG, melyben egy magányos hősnek kell kideríteníe, hogy miért borult a világ sötétségbe. A 2 Zombie Games alkotása tipikus szerepjáték, karakterfejlesztéssel, harcokkal, továbbá bőven adagolt humorral: ez utóbbi különbözteti meg a műfaj többi képviselőjétől. A játék legértékesebb tárgya a fáklya, nemcsak az ellenfeleket lehet vele elriasztani, de ezzel lehet menteni is. A Quest Hunter rendkívül szórakoztató, könnyed élményt kínál, amelyért egyáltalán nem sok a 15 eurós ár. Plusz pont, hogy nemcsak szóló, de többszemélyes módban is játszható: egyszerre négy ember munkálkodhat a sötétség elűzésén, akár online, akár osztott képernyős módban. Ez bizony kötelező vétel!

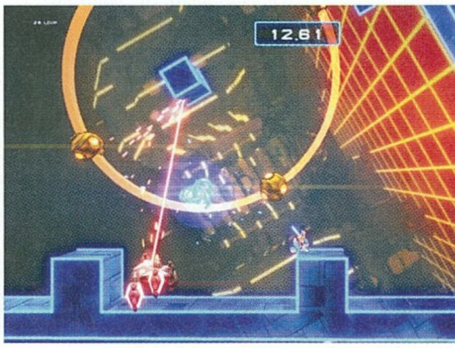
90%

Exception

FEJLESZTŐ: TRAXMASTER SOFTWARE
MEGJELENÉS: 2019.08.13.
ÁR: 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4100 FORINT.

Az Exception egy hihetetlenül pörgős akció-platformer, állandóan változó, mozgó pályákkal és egy tanítással, miszerint az interneten nem minden szoftver jó, ami ingyenes. A játék főszereplője egy számítógépes rendszer egyik eleme, amelynek szembe kell szállnia a rendszert megfertőző vírussal. A program rendkívül mozgalmas, noha az egyes szinteken túl lehet jutni fél/másfél perc alatt, így ez nem az a cím, ami több órára kínál szórakozást. Legerősebb pontja a teljesen egyedi dizájn, amit egy kép sem tud visszaadni, ezt látni kell! Az egyes fejezeteket összekötő történet képregényben van elmeselve, de az újrajátszásra csak az előzőleg elért időeredmények megdöntése adhat okot. A Traxmaster alkotása másfél órára felhőtlen kikapcsolódást kínál, a kért áron érdemes kipróbálni.

85%



TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

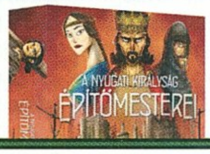
A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

Kingdomino/Queendomino és A nyugati királyság építőmesterei

Kingdomino/ Queendomino

Gyártó:	Blue Orange
Partner:	Gémklub
Típus:	kompetitív
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	15-20 perc /25-30 perc
Korcsoport:	8+
Ár:	5 990 Ft/8 490 Ft

https://tinyurl.hu/mDnm/



A nyugati királyság építőmesterei

Gyártó:	Graphill Games
Partner:	Szellemlovas
Típus:	kompetitív
Játékosok száma:	1-5
Játékidő:	80 perc
Korcsoport:	12+
Ár:	11 690 Ft

https://tinyurl.com/yxf3yl7a

[ÍRTA **WILSON**] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

Habár a történelemkönyvek szerint a modern dominó a tizennyolcadik századi Olaszországban tűnt fel először, Kínában már a Szung-dinasztia idején is több írásos dokumentum tett említést arról a játékról, amely szinte mindenki gyerekkorának legalább egy fejezete volt, függetlenül attól, hogy a Föld melyik szegletén született. Azzal persze lehet vitatkozni, hogy még hány ilyen univerzális, mindenki által legalább ismert játék létezik a világon, ahogy azzal is, hogy melyik típusú szabályrendszer a legjobb, vagy épp a legnépszerűbb, azzal viszont már kevésbé, hogy a köztudatban olyan sok alternatív változata vagy újragondolása nem nagyon létezik. Pedig 2016-ban kapott egy olyan lélektani folytatást, amely egyszerűsége ellenére páratlanul zseniálisnak bizonyult.

Az idén harmadik születésnapját ünneplő Kingdomino a lehető legdurvábban leegyszerűsítve olyan, mint a hagyományos dominó, csak a lapkákon nem különböző számú pontok találhatók, hanem tetszetős, egymáshoz (jó esetben) passzoló ábrák. A 2-4 játékost támogató szabály szerint a cél létrehozni egy olyan királyságot, amely a lehető legtöbb pontot éri.

A királyság maga előre meghatározott tereptípusokból állhat – erdő, mező, legelő, tóvidék, hegyvidék, mocsár –, és az egyes lapkák csak úgy helyezhetők le, hogy legalább az egyik felük ugyanolyan típusú legyen, mint amelyhez hozzá szeretnénk csatolni. Tehát a mezőhöz csak mező csatlakozhat, a tóhoz szintén csak tó, és így tovább. A lapkák maguk két különféle tereptípust is tartalmazhatnak (a felüknél található egy éles határvonal) és nem mindig abból gazdálkodhatunk, amire igazán szükségünk lenne. A lapkákat ugyanis licit alapon lehet megszerezni (játékosszámtól függően körönként egyet vagy kettőt), így a jó előre kigondolt terveinket másodpercek alatt döntheti romba az ellenfél, akaratlanul vagy szándékosan, ezért folyamatosan résen kell lennünk és újraterveznünk.

Ha pedig nem lett volna elég a többiek miatt aggódni, ott van a birodalomépítés legnagyobb korlátja is: a tereplimit. Királyságunk maximális mérete 5x5-ös területű, ezen túlnyúlni semmilyen formában nem lehet, így tehát nemcsak amiatt kell aggódnunk, hogy ne happolják el előlünk a legértékesebb vidékeket, de amiatt is, hogy nehogy rosszul rakjuk le a dominólapkákat, üres vagy épp kihasználhatatlan sorokat, oszlopokat kreálva. Már csak azért sem, mert a pontszámítás során kizárólag azon birtokok jöhetnek szóba, melyek egybefüggő területet alkotnak, és melyeken található egy korona: a terület mérete és a koronák számának szorzata adja meg, hogy egy birtok hány pontot is ér.

A Kingdomino egyszerű szabályrendszere, mindenki által ismert játékmenete, nyelvfüggetlen megvalósítása, tetszetős ábrázolása okán fantasztikus bevezető társas és kiváló családi játék, amely az általános iskolás kortól a rövid, de élvezetes szórakozást kereső 30-40+-os korosztályig bárkit képes rabul ejteni – nem véletlenül zsebelte be 2017-ben a Spiel Des Jahres díjat.

Az említett 2017-es esztendőben viszont nem ez volt az egyetlen dolog, amely kitörő örömöt válthatott ki alkotóiból...

QUEENDOMINO

...ugyanis alig egy évet kellett csak várni arra, hogy elkészüljön a folytatás (de nevezhetjük lélektani utódnak is), a Queendomino, amely nem a feje tetejére állította az addigi szabályrendszert, esetleg újragondolta a témát (mint ahogy teszi azt a Pandemic epizódról epizódra), hanem úgy és ott bővítette ki az élményt, ahol erre szükség volt. A Queendomino tulajdonképpen a Kingdomino kibővített, összetettebb, társasjátékosabb változata. Alapvető játékmenete teljes egészében megegyezik elődjével, azaz itt is dominólapkákból kell királyságot építeni a korábbi szabályok szerint, bár birodalmunk ezúttal már a 7x7-es méretet is elérheti. A lapkák megszerzése is ugyanúgy zajlik, azonban a játékosok közötti interakció sokkal mélyebb, köszönhetően egy teljesen új tereptípusnak és az ehhez kapcsolódó mechanikának. Ezek az értékesebb lapkákon megtalálhatók úgynevezett építési területek, melyekre olyan épületek húzhatók fel, melyek önmagunkban is győzelmi pontot érhetnek, pontot adhatnak adott tereptípusok után, vagy épp tovább erősíthetik honfoglalásunk a kincstárunk bővítése kapcsán. Az épületeket ugyanis

kemény pénzért kell megvásárolni, melyből a játék elején csak egy maroknyit kapunk. Hogyan juthatunk többhöz? Adósszedéssel, melyet lovagokkal végezhetünk az utoljára lerakott lapkán. Maga az épületvásárlás sem annyira rizikómentes, mint a lapkaszerzés, hiszen itt nemcsak a pénztárcánk szab határt álmainknak, de a rivális játékosok is, akik nem elég, hogy elhappolhatják előlünk a kiszemelt darabokat, de akár le is fizethetnek egy sárkányt, hogy az elpusztítson egyet.

A lovagok mellett két másik karakter és új elem is segíthet: a tornyok, melyekért egy bizonyos épülettel extra pontokat szerezhetünk, illetve a királynő, aki azon birodalmat áldja meg jelenlétével, amelyik a legtöbb toronnyal rendelkezik. Ilyenkor nemcsak, hogy egy arannyal kevesebbért vásárolhatjuk meg az épületeket, de ha a játék végén is nálunk marad az uralkodó, még a végső pontszámlálásnál is hathatós segítséget nyújthat.

A Queendomino fantasztikus evolúciója a Kingdomino egyszerű játékmenetének, amely elődjéhez képest mélyebb, tartalmasabb és hosszabb élményt kínál. Ráadásul a kettő kombinálható is, ezáltal nemcsak az elemek, de a játékosok számát is megnövelve, kiváló választássá téve ezt a nagyobb társaságok vagy családok számára. Fantasztikusan festő lapkái, pazar hangulata, addiktív játékmenete okán a Queendomino is kihagyhatatlan darab, és remek csapda is: aki rákattan, az az ennél komplexebb játékok felé is nyitottabbá válhat!

A nyugati világ építőmestereinek minőségére nem lehet panasz. Már maga a játéktábla is óriási, a kártyákon található illusztrációk nagyon szépek és egyediek, a fából készült nyersanyagjelölők pedig szintén elnyerték tetszésünket. Mindemellett ráadásul a szabálykönyvre sem lehet panasz, amely minden részletre kiterjedő.

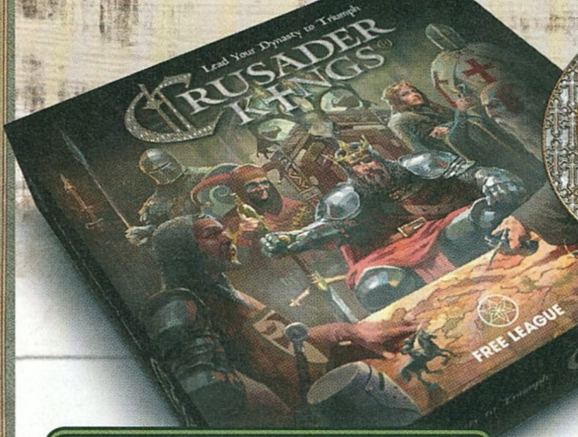
A NYUGATI KIRÁLYSÁG ÉPÍTŐMESTEREI

A címből kitalálható, itt nem pusztítani, hanem ellenkezőleg, építeni kell, méghozzá a középkorban tevékenykedő francia építőmesterek egyikeként. Feladatunk, hogy épületek felhúzásával virágoztassunk fel egy nagyobbacska települést, miközben gondoskodunk lelki üdvösségünkről és mellékesen megtömjük zsebünket is. Na, jó, a felsorolt dolgok egy kisebb része igazából opcionális, dönthetünk úgy is, hogy nem nagyon érdekel minket a túlvilági boldogulás, és minden velejéig korrupt eszközt megragadva igyekszünk felülkerekedni a rivális építőkön.

Ebben a tradicionális munkáslehelyezős játékban körönként mindössze egy lépésünk van: ez lehet valamelyik fő nyersanyag (fa, kő, tégla), nehezebben megszerezhető erőforrás (arany, márvány), pénz, segéd felbérlése. A mezők többségén egynél több munkás is pihenhet (nem csak a sajátunk!), így szerezve egyre több és több mindent, ahogy telnek a körök. Csakhogy ennek a meggazdagodásnak gyorsan gátat vethetnek az ellenfelek, akik túszul ejthetik embereinket, vagy jó pénzért akár a város börtönének is átadhatják őket, és emiatt sosem érezhetjük magunkat biztonságban vagy nyeregben.

Már csak azért sem, mert az építkezés nemcsak meglehetősen költséges, de több előfeltétele is van: a nyersanyagon túl még megfelelő képzettségű segédekre is szükségünk van, akiket szintén nem olcsó mulatság felbérelni. Kihasználhatjuk azonban a feketepiacot, ahol némi pénzért és némi erényért cserébe elég gyorsan szert tehetünk fontos erőforrásokra. Ha viszont az erényünk egy adott szint alá csökken, a végső pontozásnál komoly pácba kerülhetünk, és az extra győzelmi pontokat adó katedrális építéséből is kizárhatjuk magunkat...

Az elképesztően kicsi doboz mélyén ráadásul nemcsak egy hatalmas táblát találhatunk, de egyszerűségében rejlő nagyszerűségével brillírozó fa nyersanyagjelölők és nagyon egyedi artdizájnnal megálmodott kártyák egész tömkelege vár, na meg egy olyan részletes szabálymagyarázat, melynek segítségével villámgyorsan belevághatunk az építőmesterség világába. A nyugati királyság építőmesterei ugyanis egy fantasztikusan jól kidolgozott, újra és újra meglepetést okozó, sokrétű, mégis könnyen megtanulható munkáselhelyezős játék, amely zseniális ötletekkel visz új színt az egyik legrégebbi társas műfajba, ráadásul teszi ezt teljesen magyar nyelven, ami azért sokaknál számít. Itt volt már az ideje, hogy végre a hazai játékosok is átélhessék, milyen nehéz dolga volt egy építőmesternek az ember és az Isten világa közé ékelődve!



Crusader Kings®

[ÍRTA **WILSON**] Miután a Paradox Interactive neve eggyé vált a grand strategy műfajjal, elkerülhetetlen volt, hogy új terepre merészkedjenek. A felfedezés útjára viszont nem ők mentek, hanem őket vitték: hivatalos társasjáték készült a svéd cég legmeghatározóbb játékából, a Crusader Kingsből, melyben a keresztes háborúk korában kell egy saját dinasztia sorsát egyengetni – pont, mint a monitor előtt, csak itt az ember nem arc nélküli riválisok hátába döfi a tőrét, hanem nagy eséllyel a barátaiéba. Na, persze lehet békésen is uralkodni, de a sorozat elsősorban nem erről, hanem az ármánykodásról szólt, és ezt az élményt kellett valahogy a kartonból és a fantáziából épített társasjáték-világba átültetni, a szintén svéd Free League pedig örömmel vállalta a feladatot.

Crusader Kings
Gyártó: **Free League**
Partner: **Free League**
Típus: **kompetitív**
Játékosok száma: **3-5**
Játékidő: **180 perc**
Korcsoport: **14+**
75 dollár, körülbelül 22 300 forint

Habár a „minden idők legrégebb óta karbantartott játéka" díjat esélyes, hogy belátható időn belül még senki sem fogja tudni elvenni az eredetileg 1987-ben, azaz 32 évvel ezelőtt kiadott és mind a mai napig frissített Nethacktől, egész biztos, hogy a maga kategóriáján belül a Crusader Kings 2-nek azért szintén járna egy hasonló kitüntetés. A Paradox Interactive grand strategyje, masszívan komplex, minden szempontból nézve hardcore stratégiai játéka ugyanis hiába töltötte már be a hetedik életévét, nemcsak hogy folyamatosan frissül, de bővül is, köszönhetően az évente érkező kiegészítőknek, melyek nemcsak elképzelhetetlenül sok módon tették változatosabbá a dinasztiamenedzsmentet, de szó szerint kitolták a rendelkezésre álló időt is. Témáját és megvalósítását tekintve riválist vagy szellemi örököst jobbára csak házon belül találni, a Crusader Kings gyökerei viszont nem is a videojátékokhoz, hanem a társasokhoz vezethetők vissza. Éppen ezért is stílszerű, hogy a nyár utolsó hónapjában pont ebben a világban vetette meg a lábát a Paradox többszörösen díjnyertes sorozata.

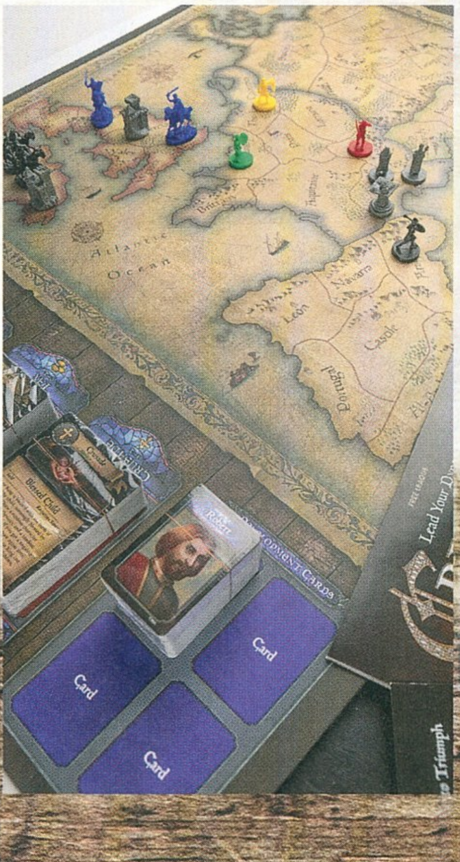
SARLATÁNOK NYOMÁBAN

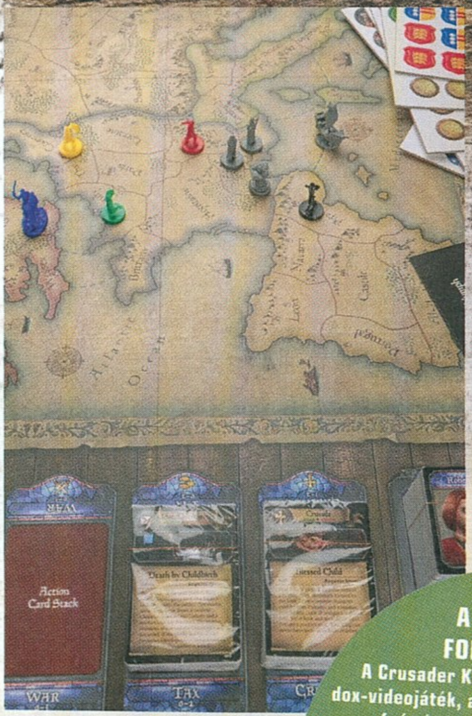
A szimplán csak Crusader Kingsnek hívott társast azonban nem ők jegyzik, azt egy igazi svéd kollaboráció szülte: a kiadói feladatokat a Free League látja el (elsősorban papír alapú szerepjátékokkal foglalkoznak, például a közelmúltbeli PC-s és konzolos átirat miatt általunk is ismert Mutant Year Zeróval), a tervezést a szintén svéd Ion Game Design végezte, az alapötletet pedig értelemszerűen a Paradox játéka adta. Ennek megfelelően ez nem egy, a videojátékok rajongóinak mércéjével mért átirat, azaz nem a két epizódot és tucatnyi kiegészítőt számláló PC-s stratégia tükörmásolata, hanem a szó szoros értelmében vett adaptáció, amely a témát és a főbb mozgatórugókat értelmezte át egy olyan analóg világba, ahol a stratégia, a hódítás, a gondos előtervezés és a visszafogottabb tempó nemhogy nem ismeretlen, vagy ritkán látott madár, hanem a játéktervezési keretterv fontos elemei.

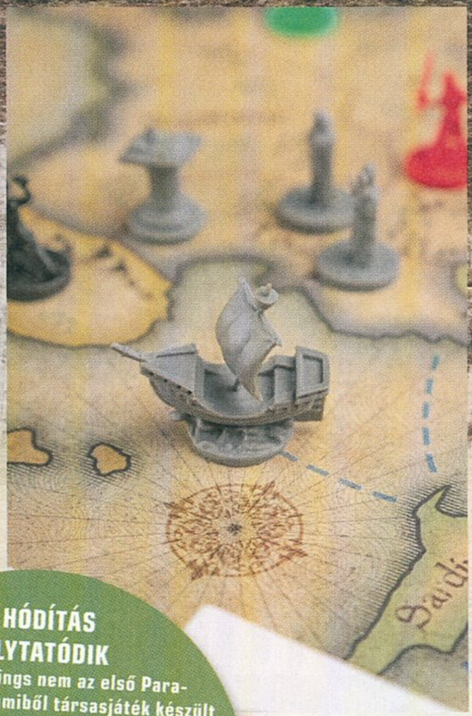
Az alapötlet szerencsére nem változott: a középkori Európa egy nemesi házát irányítva kell létrehozni egy olyan dinasztiát, amely generációkon át terjeszti ki hatalmát a kontinens kisebb-nagyobb régióira, a diplomácia, az intrika, a hadviselés és a keresztes háború eszköztárával. Ebben a feladatban maximum még négy másik ember osztozhat (hivatalosan 3-5 főt támogat a CK, de MI használatával ez a létszám csökkenthető), így a konfrontálódás természetesen elkerülhetetlen. A győztes az, aki a legtöbb győzelmi pontot tudhatja magáénak a játék végén, amely eljöhet akkor, ha valaki eljut Jeruzsálembe a keresztes háborúk során, vagy ha három érát is sikerült befejezni. Ha ezek bármelyike bekövetkezik, a meccsnek azonnal vége, és eldől, ki vált a leghatalmasabb vezetővé a dobozba tuszkolt középkori Európában.

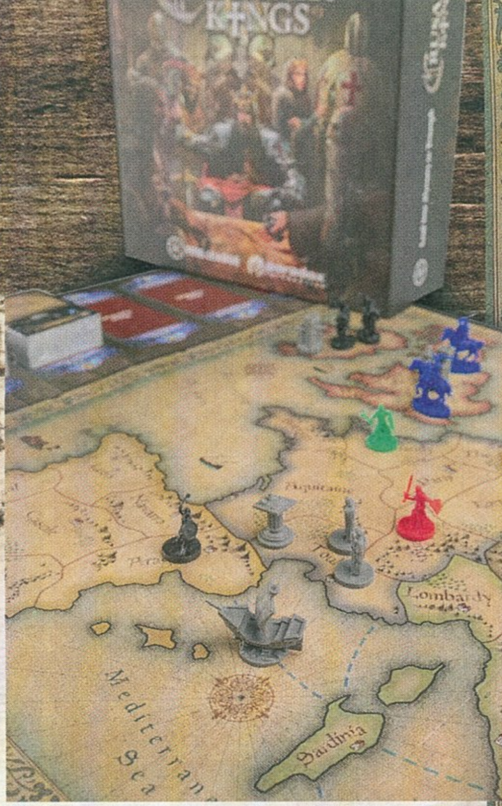
KOMPAKT GIGANTIKA

És ha már doboz, a Crusader Kings valami elképesztően masszív, már-már rémisztően nagy dobozban érkezik, amely többek között egy gigantikus, egy közepes méretű asztalt csípőből elfoglaló játéktáblát, 70 műanyag figurát (!), 125 karakterkártyát, 155 akciókártyát, valamint majdnem 300 (!) tokent tartalmaz. Maga a tábla álomszép, gyönyörűen adaptálta a CK térképmódjainak egyik legletisztultabb változatát a hagyományos









történelmi térképekkel, és az elrendezése is kiváló lett. Sajnos ugyanez a tokenekről már nem mondható el, azok ugyanis hiába készültek relatíve vastagabb kartonból, kinyomásuk cseppet sem problémamentes, könnyen sérülnek, sorjásak – remélhetőleg a második nyomás esetén ez már orvosolva lesz.

A HÓDÍTÁS FOLYTATÓDIK

A Crusader Kings nem az első Paradox-videojáték, amiből társasjáték készült (pár éve a Magicka már kapott egy ilyen adaptációt), és nem is az utolsó. Idén ősszel a Cities: Skylines is megkapja a maga társasjátékosított változatát (más kiadótól és más tervezőtől), a GenConon már a Hearts of Iron is tiszteletét tette, készülőfélben van az Europa Universalis, és a távoli jövőben még a Stellarisszal is találkozhatunk majd a boltokban.

A lényeg természetesen nem is ez, hanem maga a játék, az pedig... nos, nem teljesen olyan, mint amilyennek egy Crusader Kings-rajongó várná, vagy aki a masszív doboz láttán egy monumentális, komplex, brutálisan hosszú stratégiai játékot remél. Bár ezen felsorolásból jó pár tétel azért megállja helyét (egy parti például legalább 2, de inkább 3 órán át tart), de a játékmenet esetében várnak kisebb-nagyobb meglepetések. A Crusader Kings során három éra zajlik le: egy éra három fordulóból, egy forduló pedig két körből áll. Az éra elején minden játékos nyolc akciókártyát húz, melyből hatot játszhat majd ki az aktuális éra során. Ezt követően veszi kezdetét az első forduló, amely több fázisra oszlik. A dinasztia fázisban minden játékos megpróbálhat házastársat találni a királyának, testvérének vagy gyermekének, majd kioszthat vagy elvehet hercegi/hercegnői címeket.

Ezután következik a cselszövő fázis, melyben a korábban felhúzott akciókártyák közül kettő helyezhető aktív státuszba, majd következik a seregmenedzsment fázisa, ahol mobilizálhatók az aktív katonák, kifizethető az aktívan maradt egységek fenntartási költsége, hogy az egészet az uralkodó öregedése zárja (vagy egy bizonyos pont után az elhalálozása).

A rendelkezésre álló akciók már az akciókártyák mennyisége miatt is eszelős repertoárral várnak, ráadásul több kategóriára is oszlanak. A birodalomkártyák a birodalom építését és fejlesztését támogatják; az intrikakártyák cselszövéseket és puccskísérleteket indíthatnak el; a háborúkártyákkal mobilizálható a hadsereg, és robbantható ki háború; az adókártyákkal lehet aranyhoz jutni; a keresztes háború kártyákkal a Szentföldre lehet zarándokolni (sőt, ez idővel kötelező), és ott hősi tetteket végrehajtani. A leegyszerűsített összefoglaló ellenére a felsorolt akciók egyike sem aktiválódik csak úgy, azaz nem szimplán lerakunk egy kártyát, és kiváltjuk az akcióját. Gyakorlatilag minden cselekedetnek komoly előfeltétele van, amit a Crusader Kings jellemvonásokkal szimbolizál. Ezen pozitív vagy negatív karakterisztikával mindenki rendelkezik (kivéve az uralkodót és párját), sőt egyszerre akár többbel is, és alapvetően ezek döntenek arról, sikeresek leszünk-e vagy sem. Ráadásul ezen jellemvonásokat a vak szerencsével kapjuk meg, tulajdonképpen szó szerint: mindenkinek van egy trait-zsákja, amely teli van tokenekkel, és bizonyos alkalmakkor ezekből kell húznunk.

A SZERENCSE KOVÁCSA

Emiatt viszont a Crusader Kings nem nevezhető hagyományos értelemben vett stratégiának, mert a kiszámíthatatlanság és a szerencse brutálisan keresztbe tudja húzni a számításokat, és szabotálni tudja a legjobban felépített terveket is. Ennek ellenére ez mégsem tekinthető árnyoldalnak, ugyanis ez a randomitás kiválóan megerősíti a Crusader Kings társasjáték formájában is működő, egyedi narratíváját, ahol a cselszövés, az utódlási krízis, a betegségek, a háború, a párkeresés, a területfoglalás és minden egyéb visszaköszön az ihletet adó eredetiből. Persze ennyi elem és egy harmincoldalas szabálykönyv birtokában ezen talán csak az lepődik meg, aki korábban még sosem találkozott a Crusader Kingsszel. Megtanulni és belerázódni elkötelezettséggel jár, annak ellenére, hogy a mellékelt útmutató nemcsak látványos, de jól felépített is, a játék maga pedig scenario-alapú, azaz előre meghatározott kezdőhelyzetből kell indulni, és egy végcélt elérni. Összesen hat lehetséges forgatókönyv érhető el, ezek határozzák meg az aktív uralkodói házakat, azok vezetőit, területeit, kincstárát, hadseregét és azt is, hogy összesen hány érán át kell helytállni.

A győzelem kivívására tehát számtalan lehetőség van ebben a kifejezetten masszív, hangulatos Crusader Kings-adaptációban. Éppen ezért ez közel sem egy egydélutános vagy pár alkalmas élmény, hanem kellő elkötelezettséggel és elhatározással sokkal több is lehet ennél – egy grandiózus stratégia, ahol az ember a saját barátait is hátba szúrhatja! G

Születésnaposok

A MONSTER HUNTER 15 ÉVE

MÁSFÉL ÉVTIZEDE TART A VADÁSZIDÉNY

[IRTA STEELSAINT] Tizenötödik születésnapját ünnepeli a Monster Hunter, mely bár 2004 óta jelen van a piacon, nyugaton csak 2018-ban tudott igazán berobbanni a köztudatba, méghozzá a Monster Hunter: World kapcsán. Lássuk hát, hogy vált tizenöt év leforgása alatt egy rétegjáték a Capcom második legjobban fogyó sorozatává!

A Capcom az évek során nem egy sikeres franchise-t épített már fel, gondoljunk csak a Street Fighter- vagy épp a Devil May Cry-szériákra! Azonban akad egy cím, amiről nyugaton sokáig megfeledkeztek a játékosok, és ez nem más, mint a Monster Hunter, a kiadó második legjobban fogyó sorozata, közvetlen a Resident Evil után. De vajon honnan indult ez a széria, és hogy vált egy főleg kézikonzolokon hódító címből a Capcom egyik legsikeresebb IP-jévé? Ennek járunk utána cikkünkben, melyben visszatekintünk a Monster Hunter tizenöt évére.

KEZDŐDJÉK A VADÁSZAT!

Az első Monster Hunter még 2004-ben jelent meg PS2-re, kifejezetten azzal a céllal, hogy kihasználja a Sony által piacra dobott Network Adaptorral elérhetővé vált online játékot. Lényegében már az első rész lefektette a széria alapjait, melyek azóta sem változtak. A játékosok vadászokat alakítottak, akik a falvak biztonságát hátrahagyva kimerészkedtek a vadonba, hogy ott hatalmas szörnyetegekre vadásszanak. Minél több prédát ejtettek el, annál jobb felszerelést készíthettek maguknak, és annál veszélyesebb lények nyomába eredhettek a következő küldetésünk alkalmával. Ezt a formulát vitte tovább a 2006-os folytatás, a Monster Hunter 2 is, kiegészítve váltakozó napszakokkal és évszakokkal, valamint négy új fegyverosztállyal.

Külön érdekesség, hogy bár az első két Monster Hunter-játék Japánon belül igen szépen fogyott, a széria a kezdetekben kézikonzolon, egész pontosan PlayStation Portable-ön tudott igazán jól boldogulni. Itt jelent meg 2005-ben a Monster Hunter Freedom, mely lényegében az első rész kibővített verziójának a portja, ezt pedig 2007-ben a Monster Hunter Freedom 2 követte, mely a második részt hozta el PSP-re. Ezen a platformon a legnagyobbat viszont a 2008-as Monster Hunter Freedom Unite és a 2010-es Monster Hunter Portable 3rd szólt, melyek a PSP ötödik és harmadik legnépszerűbb címévé váltak. A Monster Hunter Portable 3rd-nél például csak a GTA: Vice City Stories és a GTA: Liberty City Stories fogyott jobban a konzol teljes történelme során.

Japánban a nagy népsűrűség és a kézikonzolok hatalmas népszerűsége miatt a Monster Hunter-játékok köré nagyon masszív bázis gyűlt. A sokáig a sorozat legsikeresebb címének tartott Monster Hunter Portable 3rd megjelenése után például az sem volt ritka, hogy a játékosok a munkahelyükön kezdtek ad hoc szörnyvadászatba.

> **TUDTAD?**
>
> Nyugaton a Monster Hunter Tri megjelenésekor mind a fejlesztők, mind a Nintendo vezetői egy nagyon kemény címként akarták eladni a játékot. Ennek az eredménye egy csomó kínos reklám lett, melyekben egy nagydarab, szakállas fickó győzköd minket, hogy a rákhalászat gyengéknek való, az igazi vadászok szörnyekre mennek.

A NINTENDO KÖZBELÉP

A Monster Hunter-játékok kezdetben a Sony konzoljaira érkeztek, azonban ennek a trendnek 2009-ben vége szakadt, ekkor ugyanis a Monster Hunter Tri már Nintendo Wii-re jelent meg, a Capcom szerint azért, mert PS3-ra túl drága és túl időigényes lett volna elkészíteni – a platformot akkoriban egyébként rengeteg stúdió „támadta" a többihez képest jóval bonyolultabb architektúra miatt. A játék legnagyobb újdonságának a víz alatti harcok beemelése számított, ez azonban végül sajnos visszafelé sült el: a harcrendszer úszás közben igencsak bonyolulttá vált, így a víz alatti összecsapások inkább érződtek frusztrálónak, semmint szórakoztatónak, és a játék helyzetén az sem segített, hogy a készítők kivettek belőle nem egy, korábban közkedvelt fegyverosztályt is. Ennek ellenére a Monster Hunter Tri elődjeihez hasonlóan nagy siker lett, sőt a Nintendo 3DS-re és Wii U-ra kiadott, kvázi továbbfejlesztett tartalmú Monster Hunter 3 Ultimate még nyugaton is ki tudott magának alakítani egy kicsi, de elhivatott

TUDTAD?

A Monster Hunter eredetileg egy munkacím lett volna, amit a fejlesztők csak addig terveztek használni, amíg ki nem találnak a helyére valami ideálisabb, ütősebb nevet. A Capcomnál azonban végül annyira megtetszett mindenkinek, hogy 2004-ben a sorozat tényleg ezzel a címmel kerülhetett a boltok polcaira.

A félméteres karmokra, a tűéles fogakra és az áthatolhatatlan pikkelyekre felkészültem, de ez a tűzcsóva már több a soknál!

rajongói bázist. Bár az átütő siker Amerikában és Európában ekkor még elmaradt, azért egyre jobban lehetett érezni, hogy a szériának Japánon kívül is akad hely a játékosok szívében.

A Capcom a Monster Hunter Tri után sem pártolt el a Nintendótól, így a 2013-as Monster Hunter 4 is a japán gyártó konzoljára, egész pontosan a hordozható Nintendo 3DS-re érkezett, és az eddigi legkiforrottabb, legmonumentálisabb Monster Hunter-élményt kínálta. A pályák vertikálisan jóval tagoltabbá váltak, mint az eddigi címekben, a nagy szintkülönbségek legyőzését pedig az eddiginél sokkal könnyedebb és folyamatosabb mozgás tette lehetővé.

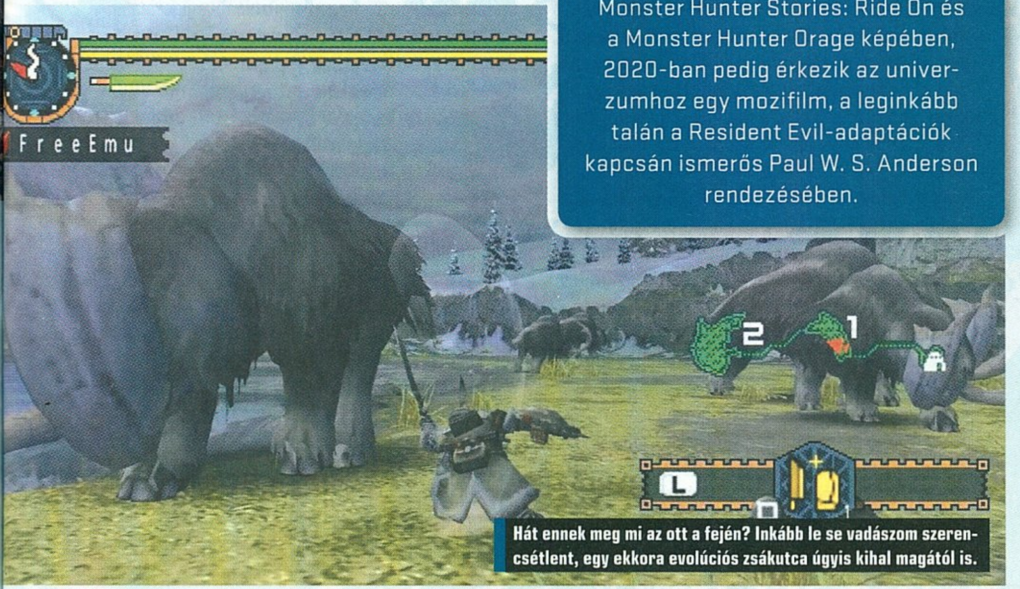
Az eredeti Monster Hunter 4 csak Japánban jelent meg, azonban kibővített verziója, a Monster Hunter 4G, már nyugaton is tiszteletét tette Monster Hunter 4 Ultimate címmel. A Monster Hunter 3 Ultimate sikerei után a Capcom úgy érezte, hogy megéri jobban ráfeküdni az amerikai és európai piacra, ez pedig meg is látszódott a pénztáraknál. A Monster Hunter 4 Ultimate volt az első Monster Hunter-játék, melynek az eladásai átlépték az egymilliós határt Japánon kívül is, ezzel már előre jelezve azt, hogy a Monster Hunter-franchise készen áll a nyugat meghódítására.

HELLÓ, VILÁG!

A Monster Hunter-széria Japánon kívül sosem tudott magának nagy rajongótábort kialakítani, amit sokan a játékok nehézségével és a kézikonzolok kisebb népszerűségével magyaráztak. A Capcom maga is felismerte a nyugati piacban fekvő kiaknázatlan potenciált, és megpróbált errefelé nyitni. A szemléletváltás már mind a Monster Hunter 3 Ultimate, mind a Monster Hunter 4 Ultimate eladásaiban megmutatkozott, az igazán átütő siker viszont 2018-ban következett be a nyugati fronton. Ekkor jelent meg ugyanis a Monster Hunter: World, mely az egész világon egyszerre debütált, ráadásul a kézikonzolok világát hátrahagyva PS4-en és Xbox One-on, 2018 őszén pedig PC-n is. A Monster Hunter: World megőrizte a széria alapjait, azaz itt is szörnyekre vadászhatunk a minél jobb és jobb felszerelés elkészítése érdekében, azonban elhagyta a sorozatra addig jellemző hosszas töltőképernyőket, finomította a menüt és az UI-t, a kezdő játékosoknak pedig tutorialokkal segített belerázódni a játékmenetbe.

TUDTAD?

A Monster Hunter nem csak a videojátékok világában hódít: már kapott anime és manga feldolgozást is a Monster Hunter Stories: Ride On és a Monster Hunter Orage képében, 2020-ban pedig érkezik az univerzumhoz egy mozifilm, a leginkább talán a Resident Evil-adaptációk kapcsán ismerős Paul W. S. Anderson rendezésében.



Hát ennek meg mi az ott a fején? Inkább le se vadászom szerencsétlent, egy ekkora evolúciós zsákutca úgyis kihal magától is.

A változások végül teljes egészében beváltak, a Monster Hunter: World pedig hatalmas siker lett, ezúttal már nemcsak Japánban, hanem az egész világon. A kritikusok elsősorban azért dicsérték, mert sikeresen nyitott a nyugat felé, miközben megtartotta a széria legfontosabb ismérveit, ezenfelül pedig számtalan díjjal is jutalmazták: a Japan Game Awardson megkapta az Év Játéka címet, míg a The Game Awards 2018-ról az Év Szerepjátéka díjat vihette haza. Ráadásul nemcsak szakmai berkekben, hanem a pénztáraknál is tarolt. A megjelenése után három nappal már ötmillió példányt adtak el belőle, ez a szám pedig mostanra elérte a 13 milliót, ezzel a Monster Hunter: World a Capcom legjobban fogyó alkotása, közel ötmillió példánnyal a második helyezett Resident Evil 5 előtt.

MIT HOZ A JÖVŐ?

A Monster Hunter: World megjelenésével a Capcom hatalmasat robbantott az egész világon, a fejlesztők azonban nem ültek tétlenül a babérjaikon: szeptember 6-án kiadták a játékhoz az Iceborne című kiegészítőt, mely a címéhez méltón új, havas tájakra invitálja a vadászokat. Sajnos azonban nagyon úgy néz ki, hogy ez lesz a Worldhöz érkező első és utolsó nagy lélegzetvételű DLC. Ezt maga a játék producere erősítette meg, aki elmondta, hogy az Iceborne után nem tervezik már a World sztorijának megpiszkálását.

Hogy mindez mit jelent a jövőre nézve, az jó kérdés. A Monster Hunter: World sikereit látva szinte biztosra mondható, hogy érkezik majd a folytatás, arról viszont, hogy ez mikorra várható, természetesen még semmit sem tudni. Mi azért reméljük, hogy a Capcom hű marad a sorozathoz és önmagához, és még nem egy minőségi Monster Hunter-epizóddal meglep majd minket a jövőben. Elnézve a Worldöt, erre minden esély meg is van.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

STAR WARS BATTLEFRONT 2

➲ Szia Tika!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy amikor kasztot kell váltani, elsötétül a kép, és csak ha menübe megyek, akkor jön vissza, és ugyanez, amikor megkapom az új feladatot.

A fő gyanúsított a VGA driver (esetleg monitor beállításai), de mielőtt a gyártónak megfelelő helyről (nvidia.com/amd.com) beszereznéd a legfrissebbet, próbálj ki egy másik felbontást a játékon belül.

GTA: SAN ANDREAS

➲ Hello Tika!
Beszereztem a San Andreast, de van egy kis baj, az egeremet nem érzékeli ingame, így nem tudok lőni, és mozogni.
Az egerem típusa: Razer Basilisk.
Előre is köszi!

Nem az egérrel van gond, hanem a játékkal. Ez egy visszatérő probléma a San Andreasnál, mert eléggé régi a szentem, és a megjelenése óta már lefolyt egy-két operációs rendszer a Dunán... A gta_sa.exe-t próbáld meg Win98-kompatibilitással futtatni (jobb klikk az ikonján, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, Futtatás a következő kompatibilitási üzemmódban elé pipa, aztán a listából a Windows 98/ME kiválaszt, és ne felejtsd el alul az OK-t), legalábbis egy időben ez volt a bejáratott módszer. Ugyanakkor most, hogy gyorsan rákerestem, többségben van egy másik javaslat, tehát, ha az előző mégsem működne, akkor a játék indítása után CTRL+ALT+DEL, aztán Feladatkezelő, és a Folyamatok között a gta_sa.exe (jobb klikk) affinitását kell egyetlen magra korlátozni...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

➲ Szia!
Olyan ügyben szeretném a segítséged, hogy a Bad Company 2 multiplayerben rendszeresen kifagy, de úgy, hogy az egész gépet újra kell indítanom. És az lenne a kérdésem, hogy mit tudok csinálni, hogy ne történjen ez? (csak ebben a játékban történik ez)
Válaszodat előre is köszönöm!

A C:\Users\[Felhasználóneved]\Documents\BFBC2 mappában keresd meg a Settings.ini fájlt, majd (az említett fájlt) nyisd meg Jegyzettömbben, és a DXVersion=auto sort javítsd ki erre: DXVersion=9. Directx 9-es módban ugyanis sokkal stabilabb lesz... Amire még mindenképpen érdemes lehet odafigyelni, hogy a háttérben futó, hardvereket monitorozó segédprogramokat sem szereti ez a játék, az olyanokat, mint például az MSI Afterburner és társai.

PS4

➲ Kedves Guruk!
Történt egy kis probléma a PS4-emmel, pár órája csak simán áthelyeztem a TV-ről egy sima monitorra, és bekapcsoltam, ezután azt írta ki, hogy PS4 inicializálása, és kisbetűvel azt, hogy deaktiválás 0/5. Aztán 1/5 lett ebből, és hibakódot dobott ki, majd újraindult kétszer, és csak azt vettem észre, hogy már semmi sincs a rajta. Mit tegyek?

Üdv.: ➲ BENTYŐ

Az inicializálás felirat megjelenésekor a gép a gyári állapotra állította vissza a rendszert (olyan lett, mint amikor kicsomagoltad anno a dobozból), a deaktiválás pedig a PSN accountod elsődleges állapotát szüntette meg, így már nincs hozzákötve a géphez – gyakorlatilag annyi, hogy eltünteti az account nyomait is a gépről (itt olvashatsz erről bővebben: https://tinyurl.com/y662opec). Ezt a két műveletet akkor szokták futtatni, ha valaki eladja a PS4-t, és így a következő tulaj nem férhet hozzá az adataihoz, illetve teljesen szűz gépet kap. A gond az, hogy ezen funkciók elvileg önmaguktól nem indulnak el, mert csak a Safe módos indításból vagy a beállításokon keresztül érhetők el...

Ha már így történt, igazából nincs mit tenni, a PSN accountba lépj be, a játékokat töltsd le újra, és ha korábban szinkronizáltad a trófeákat a PSN accounttal, akkor azok is visszajönnek!

GTA V LSPDFR

➲ Üdv!
A fent említett GTA moddal lenne problémám. Akárhányszor elindítom, tölt rendesen, majd egy fekete képernyő jön elő a végtelenségig, a következő hibaüzenettel:
„LSPD First Response: [FATAL] Error loading outfits SystemIO.FileNotFoundException..."
„LSPD First Response: [FATAL]Failed to initialize PlayerCharacterManager"
„LSPD First Response: [TRACE] Thread PedHistoryManager 1 initialized"
Ez a probléma a Kaszinó DLC óta fennáll.
Előre is köszönöm.
➲ KORNÉL

Nagy segítség volt, hogy a kaszinós dolgot megemlítetted, ugyanis a mod weboldalán (https://tinyurl.com/y2gqc6tu) van/volt egy kiemelt szöveg, miszerint a The Diamond Casino & Resort DLC után kötelezően frissíteni kellet az LSPDFR-t. Ez megtörtént nálad?

AC: BROTHERHOOD

➲ Kedves Tika!
Mivel a leírt gondok nem tartoznak a főküldetéshez, így hát nem is izgatom magam, csak azért érdekelne, mert már egy hete követem ezt a mellékküldetés szálat, és idegesít, hogy nem tudom végigcsinálni. Hátha te tudnál segíteni... Szóval a „The Da Vinci disappearence De coding Da Vinci" résznél járok- uplayes kiegészítés -, sok nyomozás után találtam egypár térképrészletet, amit össze kell raknom.
A baj csak az, hogy nem tudom forgatni a térképrészleteket. Mivel egérrel játszom, és nem kontrollerrel, nem tudom, mit kell nyomni, hogy a megfelelő irányba forduljanak a térképrészletek.
A gép a következőt jelzi: „END:Rotate". Szóval, ha jól értem az END gombot kéne nyomnom, hogy forogjanak a részek. Na jó, de melyik az? Végignyomkodtam minden gombot a klaviatúrán, de semmi. Illetve tudom forgatni, két képet egymásra kell raknom, és akkor azok együttforognak, de ha az egyik jó pozícióba van, a másik biztos nem, így nem tudom helyrerakni őket. S elérek az utolsó képrészlethez, amit meg már nem is lehet önmagába forgatni. Szóval ennyi volna a gondom. Remélem érthető voltam. Segítségedet előre is köszönöm.
Üdv: ➲ T. J.

Valóban az END lenne a megoldás, de úgy sejtem, hogy nem szabványos billentyűzeten játszol (az END billentyű ugyanis a normál klaviatúrán az ENTER-től jobbra, egy külön hatos csoportban van, a PGUP-PGDN és az INS-DEL társaságában, lehetetlen elhibázni). Szóval, ha ez egy laptop vagy kisebb billentyűzet, akkor a numerikus padon a Num Lockot kikapcsolva az 1-es billentyű lesz az END, ha nincs numerikus pad és külön felirat sem, akkor pedig az FN+jobbra nyíl jelenti az END-et, és az FN+balra nyíl a HOME (általában). Ha így sem jó, mert ez valami spéci cucc, írd meg milyen, és kikeresem.

PS: Ja, és még egy kis segítség – https://tinyurl.com/y2suh2aw

DETROIT: BECOME HUMAN

➲ Sziasztok!
Nem tudom ezen a téren tudtok-e segíteni! A Detroit Become Human-ben van az a fejezet, ahol Kara-nak és Alice-nek menedéket kell keresni, és 3 választható opció is van, ugye a Motel, a lepukkant épület, és az autó! Nah most, Én a Motelt választottam, és ugye az utána következő rész úgy is folytatódik, hogy a Motelben ébrednek. Viszont ha újrajátszom az előzőt, és a lepukkant épületet választom, a folytatásban nem ott ébrednek, hanem ismét a Motelben. Ez miért lehet, pedig a jelenetet mentettem is, mivel erre indítás előtt mindig rákérdez! Valamit rosszul csinálok? Ha tudtok segíteni, megköszönném!

Őszinte leszek, nem tudom (és most a Google sem volt nagy segítség). Böjtiéket is megkérdeztem, de ők sem találkoztak hasonló esettel. A mentés hibájára gyanakszunk...

STEAM

➲ Szia Tika!
Most csak egy egyszerű kérdésem lenne. Az Uplayen megcsináltam a kétlépcsős azonosítást. Könnyebb volt, mint gondoltam. Most már csak az érdekelne, hogy a Steam-en is van e ilyen lehetőség? Ott közel 30 játékom van (de nem ám filléres cuccok...). Jó lenne azokat is megvédeni. Nem beszélve a kártyaadatokról.
Válaszodat előre is köszönöm, mint mindig.
Üdv!

Van bizony, úgy hívják, hogy Steam Guard. A Steam kliensben, a Steam -> Beállítás -> Fiók -> Steam Guard kezelése menüpontnál érhető el. Választható mobilos hitelesítés vagy e-mailes. Ha utóbbit választanád, akkor az e-mailfióknál mindenképpen más azonosító és jelszópárost használj (és írd is fel valahová...).

XBOX ONE

➲ Sziasztok!
Segítségre lenne szükségem... Letöltöttük az Xbox One-ra a GTA V játékot, majd amikor kész lett, játszottunk is vele. Másnap már nem tudtunk a játékba belépni. Van Xbox live előfizetésünk, de ugye az nem is kell hozzá. Ehhez kellene segítség, hogy mi lehet az oka. Csatolom a hibaüzenet, amikor rámegyünk a játékra, mit ír ki a gép: „You need to install the game or app for this", „Make sure youre signed in to Xbox live, and look for it in Microsoft Store. (0x80270254).". A rendszer automatikus frissítésre van állítva (arról is küldök képet). Olvastam infókat erről, de ezt a problémát nem írta.

Előre is köszönöm a segítségét!

Üdv.
➲ KRISZTINA

A 0x80270254 hibakód nem túl gyakori, én magam még sosem találkoztam vele, és a Microsoftnál sem találtam a nyomát. Mindenesetre akiknél ez előfordult, gyakorlatilag egyetlen megoldást találtak: vissza kellett állítani az Xbox szoftverét a gyári állapotra. Ez a megvásárlás utáni állapot, tehát mindent törölni fog. De utána ugyanúgy visszalépve az accountba, a kifizetett dolgok/játékok ott lesznek, nyilván utóbbiakat újra kell telepíteni. Szóval factory reset (gyári visszaállítás) kell, az ehhez szükséges lépések pedig itt le vannak írva magyarul: https://tinyurl.com/y278yhuo

RAM

➲ Szia Tika!
A PC-ben lévő RAM-mal van problémám. Vagyis hogy 3000MHz helyett, 2400-on megy... A pontos típus G.Skill Ripjaws V 2x8GB DDR4 3000MHz F4-3000C15D-16GVGB, egy Asus TUF B450-Plus Gaming alaplapba ágyazva. Szeretném, ha ténylegesen kihajtaná ezeket, de magamtól bármit is állítgattam, nem jött össze. Volt, hogy átállítottam, de magától visszavette a beállítást a BIOS, és olyan is, hogy el se indult a gép, és deafultra kellett venni mindent. Le tudnád nekem írni lépésről lépésre, hogy emeljem meg az órajelet?

Előre is köszönöm.
➲ MÁTÉ

Valami oka biztos van, hogy a BIOS nem engedi ezen az értéken járni a modulokat, úgyhogy mielőtt elkezdenénk feszültségekkel, időzítésekkel és órajelekkel bűvészkedni, lenne pár fontos lépés. Először nézd meg, hogy biztosan a legfrissebb BIOS-verzió van-e az alaplapon (ez a legfontosabb), aztán a RAM modulokat az A2 és B2 slotokba (foglalatba) tedd át, és ha így sem lesz jó, akkor írj vissza!

Az aktuális, legfrissebb BIOS verzióról itt tájékozódhatsz: https://tinyurl.com/y3sat856

BILLENTYŰZET

➲ Szia Tika!
Egy ideje már gondolkozom azon, hogy kellene egy új billentyűzet, és úgy gondoltam, ha már új, legyen mechanikus. Addig eljutottam, hogy vannak különböző színű kapcsolók, és mindegyik másra jó, de kipróbálni addig nem tudom, amíg meg nem veszem, szóval honnan tudjam, hogy nekem mi a jó? Ha nagyon muszáj, 30 ezer forintig tudnék az árban elmenni, ami fontos, hogy legyen világítós, és magyar nyelvű. Leginkább Fortnite-ozom, meg autós játékokat nyomok, de sokat írok is. Te mit ajánlanál?

Az ár és a magyar kiosztás (főleg utóbbi) elég jól behatárolja a lehetőségeket. Ebben az ársávban ugyanis csak 2-3 megbízható márka van (Tesoro, Asus, CoolerMaster...), ráadásul ezek sem az összes kapcsolótípussal. A világítás nem gond, ezt ma már szinte mindegyik tudja, sőt a többségük RGB-s (nagy színskála, egyedi beállítások). A kapcsolókérdés, nos, nekem elsőre egy piros kapcsolós Asus Strixem volt, ami elvileg játékra az egyik legjobb (kis erejű leütés, nagyon gyors reakció, nem kattog), ez így is van, viszont gépeléskor gyakori, hogy duplázzuk a betűket, mert elég érzékeny (a fekete switch egyébként majdnem ugyanez, egy picit erősebb rugóval). Most egy kék kapcsolós van, ez a másik véglet: nagy erővel kell leütni a billentyűket, és minden leütést írógépszerű kattanás követ. A kattogást nem mindenki szereti, csak mondom (szokni kell erősen), viszont szövegbevitelre nagyon jó ez a fajta, nyilván játékra kevésbé... A barna valahol a kék és piros kapcsoló között van, nem kattog, de pontosan érzed (tactile), hogy a lenyomás melyik pontján lép működésbe az adott billentyű. Aztán, hogy ez az egész még szebb legyen, a kapcsolókat gyártók szerint is meg szokták különböztetni, sokan esküsznek pl. a Cherry MX-ekre. A választás nagyon erősen szubjektív, mindenkinek más jön be, egy konkrét típust merek ajánlani, a Coolermaster CK550-t, ezt is csak azért, mert ennek a csomagolása a kurzorgomboknál ki van vágva, tehát ki tudod próbálni egy üzletben is (kibontás nélkül), hogy az adott kapcsolóval (többnyire barna és kék változatban forgalmazzák) tetszik-e vagy sem.

VGA

➲ Hello!
Videókártya cserében szeretnék segítséget kérni. Eddig egy GTX1050 2GB-ot használtam, de nem futnak a játékok full grafikán 60 fps mellett. Kinéztem magamnak egy GTX1660-ot, és az lenne a kérdésem hogy éreznék-e jelentős javulást a régi kártyámhoz képest, és hogy kompatibilis e a gépemmel. A konfigom a következő:
Gtx 1050 2GB
Ryzen 5 2600x
8+8 GB 2400MHz RAM
Asus Prime A 320M-K alaplap
NBase 450W táp
Aerocool V3X ház
Válaszodat előre is köszönöm!
Üdv,
➲ R. BÁLINT.

Jó választásnak tűnik, ami pedig a javulást illeti, a GTX 1660 több mint a dupláját hozza, mint amit a GTX 1050 tudott (a GTX 1050Ti-hez mérve, játékokban szinte pontosan kétszeres szorzóval lehet számolni a GTX 1660-nál, szintetikus tesztekben még nagyobb a különbség). Ami a konfigodat illeti, a CPU jó, a házban az adatok alapján bőven elférnek a leghosszabb, 3 ventis GTX 1660-ok, elvileg a táp is elég (450W a minimum), mondjuk, én a helyedben utóbbit inkább lecserélném... Nem a teljesítménye a gond, hanem a gyártó, egy több százezres konfigot nem bíznék egy ötezer forintos, noname tápra.

ÁLOMPC

[ÍRTA **BODAK**]

GURU

ÚJ ÁRAK, ÚJ VASAK

Már egy jó ideje nem találkozhattatok az ÁlomPC oldalaival itt a PC Guru hasábjain, és keresve sem találhattunk volna jobb alkalmat a rovat újranyitására, elvégre a nyár vége bőven tartogatott meglepetéseket hardverfronton. Az elmúlt kilenc hónapban a memóriaárak jócskán lecsökkentek a korábbiakhoz képest, ennek köszönhetően már belépő szintű gépünket is jobban felszerelhetjük, mint mondjuk tavaly ugyanekkor. Persze, csak párhuzamba állítva a kettőt, hiszen mint mindig, úgy most is a legaktuálisabb kulcselemeket (CPU, GPU) válogattuk be konfigurációinkba.

BEUGRÓ

Már belépőszinten más alapokra építkezünk, mint korábban, hiszen ahogy azt a bevezetőben említettük, a memóriaárak beálltak egy kicsivel a 2016-os szint fölé, ennek köszönhetően processzorunk már nem Pentium és nem Athlon, hanem egy Ryzen 3. A vámon nyert pénzt ezzel a réven jóformán el is pacsáltuk, de azért még bőven befér egy GTX 1650 a keretbe a 8 GB RAM mellé. A Gigabyte micro-ATX alaplapja kompromisszumos választás ugyan, de nem nélkülözi az M.2 csatolófelületet és a 4 db DIMM foglalatot az esetleges jövőbeni bővítésnek bőségesen helyt hagyva, ahogyan az AM4 processzorfoglalat is szívesen fogadja az erősebb Ryzeneket, akár évek múlva is.

Alaplap	Gigabyte B450M DS3H	**22 000 Ft**
Processzor	AMD Ryzen 3 3200G	**30 000 Ft**
CPU hűtő	gyári	
Memória	Geil Spear DDR4 3000MHz 8GB (CL16)	**15 000 Ft**
Videokártya	Asus GeForce GTX 1650 OC	**55 000 Ft**
SSD	nincs	
HDD	WD Blue 3,5" 1TB 7200rpm	**12 000 Ft**
Tápegység	DeepCool DN450 450W 80+	**12 000 Ft**
Ház	Aerocool V3X (350mm VGA)	**8000 Ft**
Összesen		**154 000 Ft**

HALADÓ

Hasonló elv mentén haladva a haladó konfiguráció is Ryzen alapokra építkezik, és megengedhetjük azt a luxust is, hogy elhagyjuk a micro-ATX alaplapot, így nemcsak a szerelés lesz kényelmesebb, de a későbbi bővítés is könnyebb feladattá válik. Az alapszinthez képest 100 ezerrel megtoldott keretet maradéktalanul kihasználjuk, javát pedig a CPU-GPU páros viszi el, mely ezúttal már egy Ryzen 5 3600 és egy GTX 1660Ti. Mindkettő jó pajtásunk lesz jó pár évig, menet közben egy SSD beszerzésével még nagyobbat lendíthetünk a teljesítményen, melyért egyébként akár már most beáldozhatjuk a videokártyát, és letehetjük voksunkat az AMD RX 590 mellett – egy Kingston A400 pont be is fér ez esetben.

Alaplap	Gigabyte B450 Gaming X	**28 000 Ft**
Processzor	AMD Ryzen 5 3600	**68 000 Ft**
CPU hűtő	gyári	
Memória	HyperX Predator DDR4 3200MHz 8GB (CL 16)	**17 000 Ft**
Videokártya	Gainward GeForce GTX 1660 Ti Ghost	**95 000 Ft**
SSD	nincs	
HDD	WD Blue 3,5" 1TB 7200rpm	**12 000 Ft**
Tápegység	FSP HEXA+ 500W	**16 000 Ft**
Ház	Zalman Z1 NEO (360 mm VGA)	**12 000 Ft**
Összesen		**248 000 Ft**

GURU

A felsőkategóriában fordul a kocka, az Intel i7-9700K processzorára csak azért esett a választásunk, mert ha csak egy árnyalatnyival is, de erősebb az azonos árkategóriában mozgó Ryzen 7 3700X-nél, és szélesebb körben elérhető. Ugyanakkor az Nvidia kicsit elszállt az RTX széria áraival, és a Radeon RX 5700 XT ár-érték arányban messze maga mögé utasítja a rivális RTX 2070 Super kártyákat, így itt szintén az elérhetőség miatt döntöttünk a Gigabyte mellett, amíg nem érkeznek be kis hazánkba az egyedi hűtéssel szerelt variánsok. Konfigurációnk alapelve az erő mellett a halk üzem volt, így került a Scythe Mugen 5 processzorhűtő, a Bitfenix Whisper tápegység és a Be quiet! Silent Base a rendszerbe – lehet, hogy nem csicsás, de hűvös, és olyan, mint a suttogás.

Alaplap	Asus Prime Z390-P	**40 000 Ft**
Processzor	Intel i7-9700K	**120 000 Ft**
CPU hűtő	Scythe Mugen 5	**15 000 Ft**
Memória	HyperX Predator DDR4 2666MHz 16GB (CL 13)	**28 000 Ft**
Videokártya	Gigabyte Radeon RX 5700 XT	**145 000 Ft**
SSD	Samsung 860 EVO 2.5 500GB	**25 000 Ft**
HDD	Seagate Barracuda Pro 2TB 7200rpm	**17 000 Ft**
Tápegység	BitFenix Whisper M 650W	**30 000 Ft**
Ház	be quiet! Silent Base 600 (400 mm VGA)	**31 000 Ft**
Összesen		**451 000 Ft**

FORDUL A KOCKA

Ahogy azt tavaly év végén már sejteni lehetett, a Zen2 architektúra mostanra átvette a vezetést a piac alsó szegmensében, és határozottan ostrom alatt áll az Intel uralma a felsőbb kategóriákban is. Játékra még mindig egy árnyalatnyival alkalmasabbak az Intel processzorai, de középszinten és alatta már nemigen érik meg a felárat.

Az AMD és az Intel között tavaly kezdődött meg igazán a verseny, melynek hatását mostanra fogyasztói oldalon is érezhetjük. Egy komolyabb processzorért már nem kell annyit leszurkolni, hála az AMD-nek – tavaly év végén még 90 ezer jó magyar forintba fájt az i5-8600K, míg idei variánsa, az i5-9600K, jelenleg már 80 ezer környékén elérhető.

Az AMD pedig még ez alá is bevág, úgyhogy mi csak örülhetünk, ráadásul teszi ezt az AM4 platformon, mely mellett elkötelezettnek látszik a cég. Ami nekünk annyit tesz, hogy generációváltásnál sem kell feltétlen megválnunk alaplapunktól, jobb esetben megúszhatjuk egy BIOS-frissítéssel. Ajánlott konfigurációink reményeink szerint legjobb esetben a negyedik generációt is képesek lesznek fogadni, de a jövőre esedékes harmadik generáció frissítésével nem lesz gond, ha netán eggyel magasabb processzorkategóriára váltanál.

Közben notebookokon már debütált az Intel tizedik generációja, de az asztali CPU-k érkezése kapcsán jelenleg csak pletykák vannak. Ha ezek igaznak bizonyulnak (márpedig erősen úgy tűnik), akkor az Intel nem fog beleszólni az év végébe, a jólértesültek 2020 első negyedévére datálják az asztali Comet Lake-et.

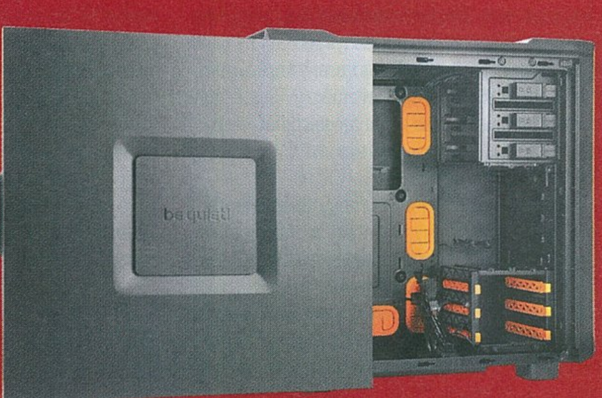
A nyár végi nagy durranást szintén az AMD szállította. Joggal mondhatjuk, hogy az 5700 XT jött, látott, győzött. Hiába szuper az Nvidia RTX Super, ár-érték arányban nem érhet az AMD nyomába, legalábbis idehaza egyelőre semmiképp. Bár személy szerint a jövő útjának látom a ray tracinget, és lenyűgöz maga a technika és a látvány, ettől függetlenül nem lehet kijelenteni, hogy jelenleg megérné rá beruházni, hacsak nem mindegy a pénztárcánknak. Az okokat nagyon nem kell részletezni, egész egyszerűen nincs elég játék, ami támogatná, és mindennek tetejébe még méregdrága is. Őrült egy huszonkettes csapdája lenne ez, ha mindenki rám hallgatna, mert ugye minek RTX-re fejleszteni, ha senki sem veszi... de ennek ellenére azért bőven vitték az RTX kártyákat, mert az Nvidiának cirka fél évig nem volt igazi vetélytársa a piacon.

Tavaly év végéhez képest (is) komoly áresés ment végbe a memóriák piacán, a 2016-os szint magasságába süllyedtek vissza az árak, és szerencsére a nyár közepe táján felröppent híresztelések sem váltak valóra a japán-koreai ellentét kapcsán. Ugyancsak mélyrepülésben vannak az SSD-k árai, bár további csökkenés nem igazán várható a közeljövőben, de talán karácsony előtt beesnek az árak – vagy felszaladnak. Akárhogyan is, jelenleg komoly összegeket spórolhatunk meg, melyeket aztán más részegységekbe fektethetünk bele.

Záró gondolatokként annyit még hozzátennénk, hogy ugyan az idei év nem az övé volt, semmiképp sem temetnénk még az Intelt, mert bár lemaradásban van a csíkszélesség tekintetében, eszközei mégis tartani tudják a lépést az AMD alternatíváival. Kíváncsian várjuk, hogy miként szerepelnek majd 10 nm-en a kékek, és csak remélni merjük, hogy az elmúlt két évre jellemző készlethiány nem alakul ki újra. Pláne, hogy közben ugye a vörös csapat sem fog tétlenkedni, a pletykák szerint a Zen3 fejlesztési fázisa már véget ért, és hiába nem vált csíkszélességet, gyártástechnológia szintjén továbbra is előnyben lesz az Intelhez képest – már ha mindenkinél minden a terv szerint alakul.

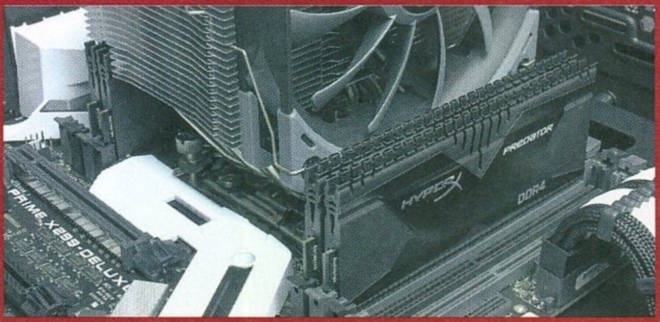
AMD Ryzen5 3600

Gigabyte Radeon RX 5700 XT

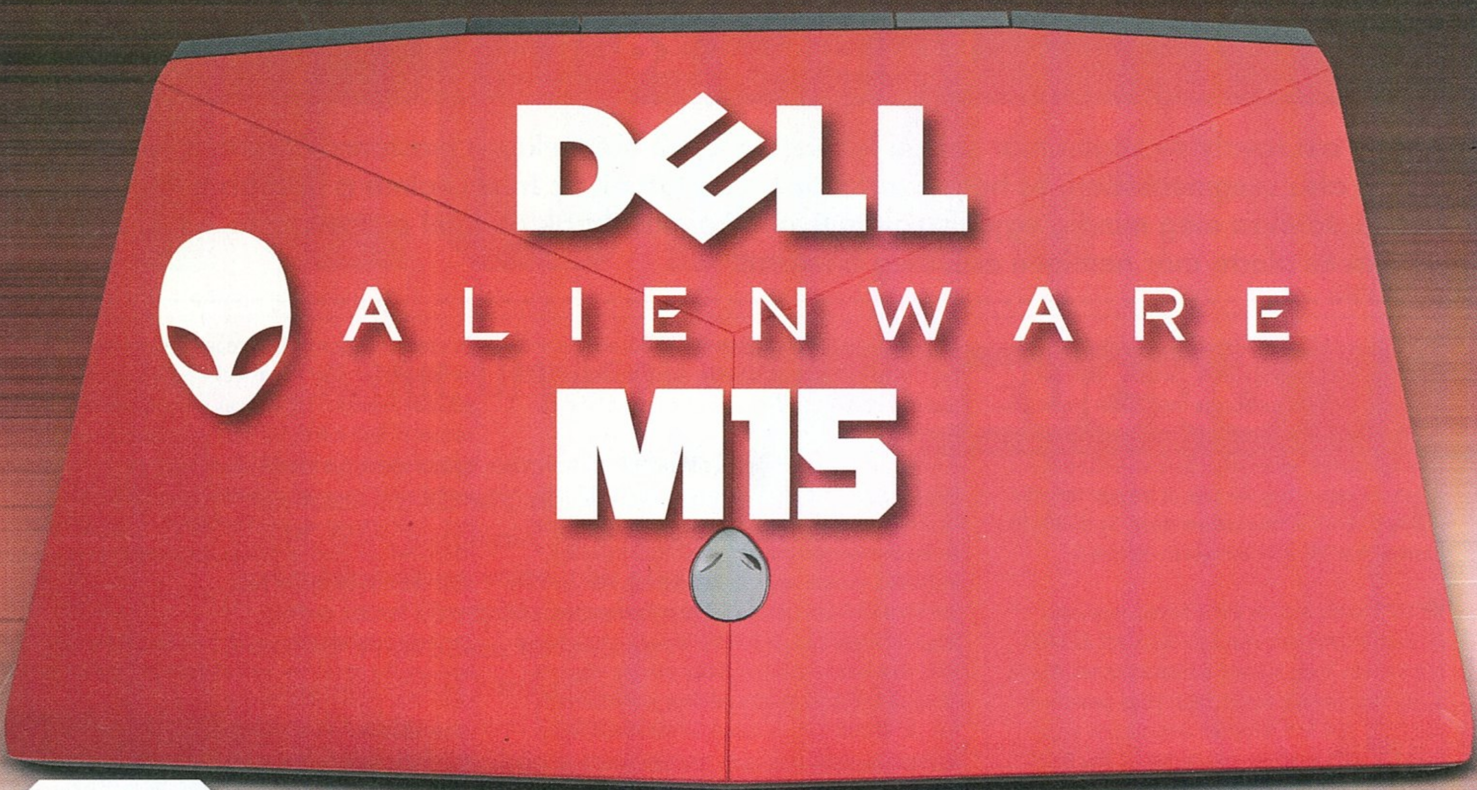


Be Quiet! Silent Base 600

Scythe Mugen 5



FÖLDÖNKÍVÜLI ÉLMÉNY



[ÍRTA **BODAK**]

Mondhatnánk, hogy mi már jártunk az 51-es körzetben, és a Dell Alienware m15-öt hoztuk el szuvenírként, de valószínűleg úgysem hinnétek el. Na, nem azért, mert szeptember végére tervezi az internet népe a rohamot, hanem azért, mert létezik ennél jobb is, nagyobb is, méghozzá házon belül. Persze ez nem azt jelenti, hogy tesztalanyunknak szégyenkeznie kéne, sőt...

A Dell zászlóhordozóinak mindig is az Alienware laptopok számítottak, és az m15 nálunk járt példánya után kijelenthetjük, hogy nincs ez másként most sem. Gyorsan hozzátennénk, hogy ennek is számos felszereltségű példánya létezik, nálunk az amúgy excesszív felhozatalból az arany középútnak nevezhető jószág fordult meg, mely még így is számos asztali konfigurációt messze maga mögé tud utasítani.

TÚL A CSILLAGOKON

Ha már ennyit beszéltem arról, hogy létezik ennél jobb is, akkor vessünk egy pillantást a csúcsmodell felszereltségére (mely egyébként még mindig csak az m15-ösök királya, az m17-es nagyobb képátlón tudja ugyanezt, értelemszerűen még meredekebb áron). A szorzózár nélküli, azaz tuningolható i9-8950HK processzor már önmagában tekintélyt parancsoló, mellé a minimum, hogy 32 GB RAM és egy Geforce RTX 2080 (Max-Q) dukáljon, valamint két darab 1 TB kapacitású, M.2 PCIe SSD és egy 4K felbontású OLED (!) kijelző. Mielőtt azonban szaladnátok felvenni a gyorskölcsönt, el kell keserítenünk titeket: a hazai boltok kínálatában ezt nem találtuk meg, ami a 4300 dolláros ajánlott fogyasztói ár mellett (forgalmi adóstul cirka másfél millió forint) talán nem is akkora baj. De nincs ok a szomorkodásra, mert nem kell sokkal alább adni akkor sem, ha nem akarnátok külföldről rendelni, hiszen valószínűleg ugyanolyan elégedettek lennétek a nálunk járt jószággal is. Vagy akár a 4K OLED kijelzővel szerelt testvérével – persze ez utóbbinak nem csak a címkén mutatkozik meg az ára, de mindenről a maga idejében.

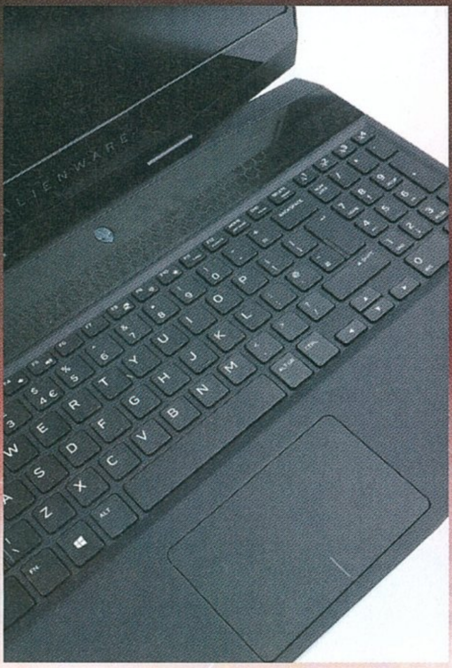
HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁS

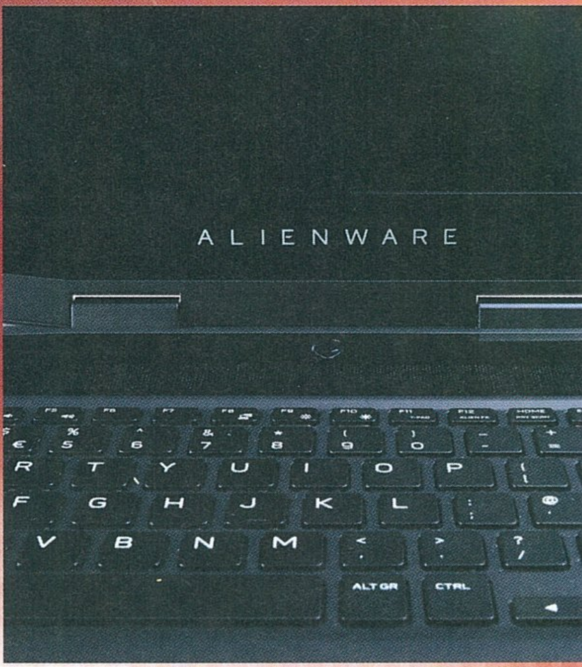
Most, hogy alaposan körbejártuk a forró kását, ideje közelebbről is szemügyre venni azt, amire rátehettük a mancsunkat is – csak az a kár, hogy le is kellett róla venni. A bőröndszerű kartondobozban meglapuló m15 már első pillantásra megragadja az ember tekintetét, nálunk a bordó (hivatalosan felhővörös) kivitel járt, ami kifejezetten jól állt neki, ahogyan a tördelt vonalakkal, hármas osztással és lekerekített sarkokkal operáló dizájn is, melyet egyedül a megszokott „kis szürke" fejének logója díszít. Egyetlen apró nyűgöm csak az volt, hogy ugyan a softtouch felületnek nemcsak a látványa, hanem érintése is kellemes, de az ujjlenyomatok is ragaszkodnak hozzá.

Fekhelyéről kiemelve az m15-öt egyből feltűnik, hogy milyen könnyű: a mindösszе 2,16 kg össztömegű laptop

jelenleg a legkönnyebb Alienware-modellnek számít, és nem sokan vannak, akik e tekintetben felvehetik vele a versenyt (minő meglepetés, hogy pont további tesztjeink között találjátok az azonos súlyú Acer Predator Triton 500-at). A könnyű súllyal természetesen kis kiterjedés is jár, a legmagasabb pontján 21 mm vastagságú laptop 363 mm széles és 275 mm mély, így egy átlagos laptoptáskában is kényelmesen elfér.

Csatlakozási lehetőségekből nincs hiány, gyakorlatilag bármilyen módon és bármire ráköthetjük az m15-öt. Jobb oldalt ugyan csupán kettő USB 3.1 (Type-A) található, de a bal oldalt kapunk még egy, töltésre is alkalmas USB 3.1 (Type-A) csatolót az Ethernet port és a sztenderd 3.5 jack kimenet mellett. A szokásostól némileg eltérő mód a hátoldalon találjuk a maradékot: a tápcsatlakozó mellett egy HDMI 2.0 kimenet, egy Thunderbolt 3 USB (Type-C) és egy Mini DisplayPort (1.3) kimenet vár, nem beszélve az Alienware saját, külön bejáratú Graphics Amplifier csatlakozójáról, ha a jövőben már nem lenne elég a lóerő. Ide gyakorlatilag egy külső videokártyát illeszthetünk, mely saját, csecse tárolódobozban lapul, ami egy alig 200 dolláros





(cirka 60 ezer forintos) perifériát takar. Persze a belsejét elnézve ez még odébb lesz egy kicsit, annak ellenére is, hogy nem a csúcsmodellről beszélünk.

EX MACHINA

A korábban már taglalt brutális konfigurációhoz képest nem sokat kell engednünk, a felsőkategóriás laptopok mostanság gyakorta használt processzora, az Intel i7-8750H itt is tiszteletét teszi, ezt egészíti ki 32 GB RAM, mely Dual-Channel kiszerelésben érkezik, így a rendelkezésre álló két SO-DIMM foglalatot fel is tölti, bár egy darabig aligha lesz szükség ennek bővítésére.

AKI SZERETNE MAGÁNAK EGY M15-ÖT, ANNAK IGEN MÉLYEN A ZSEBÉBE KELL NYÚLNIA, HISZEN MÁR BELÉPŐ SZINTEN IS 800 EZER FORINTOT KÉRNEK EL ÉRTE.

Mellé az Nvidia RTX 2070 szolgáltatja a megjelenítéshez szükséges lóerőt, és két, 1 TB kapacitású (esetünkben egy SSD és egy hibrid HDD) adja a tárhelyet. De a konfiguráció igazi fénypontja a kijelző, mely ugyan nem 4K felbontású, hanem csak egy sima Full HD, de az 144 Hz frekvencián ketyeg. És nemcsak a számok kedvezőek, hanem az IPS (AHVA) panel minősége is, mely a technológiából adódó széles betekintési szögön és remek színeken felül szokatlanul egyenletes háttérfénnyel, és a széleken minimális fénybeszivárgással igen meggyőző teljesítményt produkál. Javarészt a magas képfrissítési rátának köszönhető, de nem túlzás azt mondani, hogy csúcskategóriás asztali kijelzőket megszégyenítően alacsony a gyorsan mozgó képelemeknél rendszerint jelentkező szellemképezés és csóvahúzás.

Mindebbe azonban belerondíthatna egy elbaltázott klaviatúra és/vagy tapipad, de szerencsére itt nincs erről szó. A teljes, számpaddal kiegészített és testreszabható világítással rendelkező billentyűzet rendkívül érzékeny, az érintkezési távolság mindössze 1,2 mm, és kellő visszajelzést ad minden leütésről. Emellé társul a szóköz alatt elhelyezett, tágas tapipad, mely alsó, kettős osztásában könnyen kattintható, egy söpréssel a teljes kijelző átérhető, gépelés közben egyszer sem nyúltam bele véletlenül.

A hangrendszer az eddigiekhez hasonlóan nem hagy cserben, apró méretéhez képest meglepő erő lakozik benne, melynek fülhöz igazításában az Alienware Command Center segédkezik (egyéb funkciói mellett). De akárhogy variáltuk a beállításokat, a húsos, kövér mélyekhez szokott fülnek azért még mindig kevés a basszus.

NAPKITÖRÉS

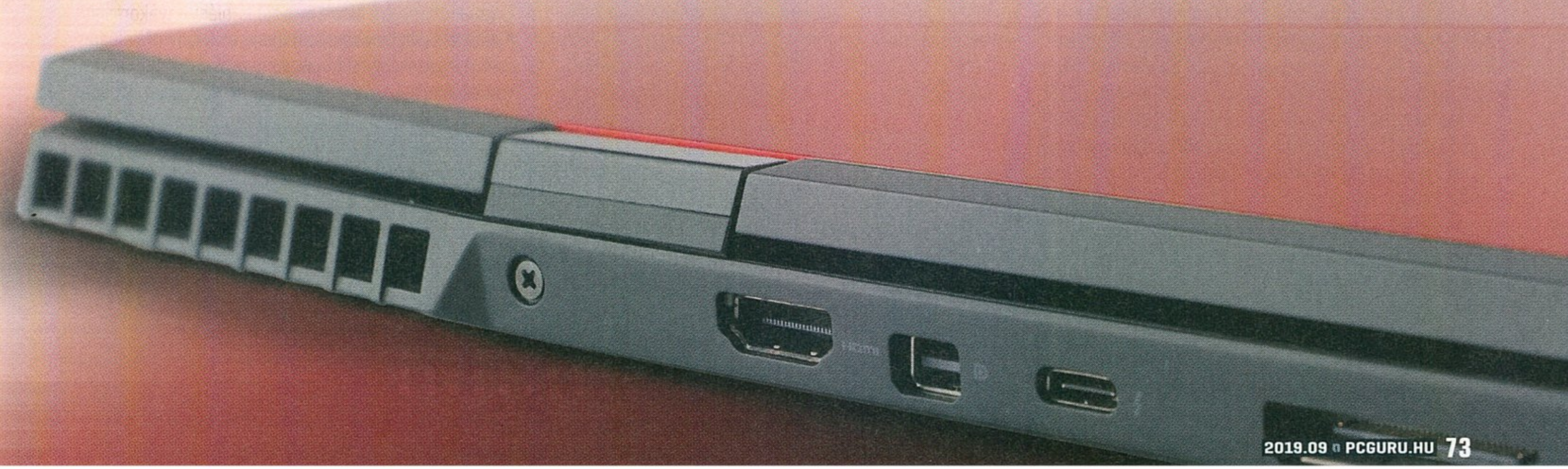
Mindennek azonban ára van, mivel a vékony kivitel és a töméntelen lóerő együtt jár(hat) az alacsony készenléti idővel és a magas hőtermeléssel, mely rosszabb esetben a processzor teljesítményét is visszafoghatja. És bár a hűtési rendszer kegyetlenül dolgozik (a ventiket elég gyorsan maximumra járatja a rendszer), a közel egyórás nyúzás után a tapipad kellemes 30 C° körül állt, a billentyűzet közepe a határeset 40 C° magasságában mozgott, onnan felfelé érezhetően egyre melegebb volt, míg a fenéklemez már közelített az 50 C°-hoz, ami viszont határozottan kellemetlen kategória. Kicsit aggasztó, hogy mikor egy picit megdöntöttük a lapost, az egyik ventilátor felől halk cicergés jelezte, hogy ezt a pozíciót bizony nem tekinti üzemszerű állapotnak.

Emellett az akkumulátor élettartama is megsínylette a „fogyókúrát". Internetezés és videózás közben, közepes fényerőn mindössze három és fél órát sikerült kicsikarni belőle, készenlétben (azonos beállításon, kikapcsolt vezetékes hálózat mellett) ezt közel négy órára sikerült feltornázni. Ez bizony nem sok, de egy gaming laptopnál átlagosnak nevezhető, bár az is igaz, hogy láttunk szívósabbat (és vaskosabbat) is. Mindezt pedig a nagyobb felbontású (és fényerejű) OLED kijelző még jobban megcsapolhatja, bár ezt kézrátétel híján csak feltételezni tudjuk az üveggömbből.

AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

Mindent összevetve tényleg lenyűgöző a Dell Alienware m15, ami pedig még lenyűgözőbb (nem pozitív értelemben) az a tesztelt modell ára, mely a milliós határt nyaldossa, ezzel a címkével pedig nagyon kevesen lesznek, akik belekóstolnak majd a földönkívüli technológiába. Még „belépő" szinten is 800 ezer jó magyar forintot kell leszurkolni a legcsekélyebb felszereltségű m15-ért (i7-8750H, RTX 2060, 1 TB tárhely, 16 GB RAM), ami bizony csak még elrettentőbb.

Hiába, mióta eszemet tudom, az Alienware mindig is státuszszimbólumnak számított, és ezt nem csak külseje és belseje, hanem súlyosan mért árcédulája lévén érdemelte ki – úgy látszik, erről a gyártónál továbbra sem akarnak letenni.



OLCSÓ HÚSNAK NEM HÍG A LEVE

XIAOMI REDMI NOTE 7

[ÍRTA POZANDR] A Xiaomi mára az egyik legnépszerűbb mobilgyártó lett, szerencsecsillaga pedig nemhogy nem nyugszik, hanem egyre magasabbra ível. Nyár elején jelent meg a Xiaomi márkanév alatt futó, de önálló branddé tett Redmi-család legújabb tagja, a Note 7, ami árához képest lenyűgöző tudással csábítja a kütyümániásokat.

Engedjétek meg, hogy néhány sorban elmeséljem a mobiltelefonokhoz fűződő viszonyomat. A 2010-es évek elejéig csak butatelefont használtam, az első okostelefonom egy HTC Wildfire volt, aztán egy Google Nexus One-t kaptam, ami egyik pillanatról a másikra megkergült. A Nexusról Blackberryre váltottam, de nagyon hiányoztak az Android programjai, így 2016 nyarán elkezdtem egy olyan telefont keresni, ami nem kerül egy vagyonba, megfelelő a tudása, és hosszú ideig szolgálhat. Így találtam rá a Xiaomi márkára, melynek akkori középkategóriás készülékét, a Redmi Note 3 Prót pár nappal később meg is vettem. Persze egy kis félsz így is volt bennem: nem tudtam, mit várhatok egy kínai telefontól. Azután elkezdtem használni és megszerettem. Nem kellett újraindítani, hiba nélkül tette a dolgát, és sohasem hagyott cserben, még az óceán másik felén sem. Romantikus kapcsolatunknak egy, a telefonra nézve halálos baleset vetett véget, így a korábbi pozitív tapasztalatok miatt nem volt kétséges, hogy milyen telefont válasszak.

FEKETE, KÉK, PIROS SZÍN A SIKER TITKA

A kínai telefonok, de elsősorban a Xiaomi és a Huawei hatalmas népszerűségének oka, hogy azok választják, akik nem akarnak egy telefonért több százezer forintot kifizetni, de elvárnak egy minőségi szintet a hardver-tudás-külcsín tekintetében. Ezt főleg a Xiaomi képes teljesíteni, a Redmi Note 7 sikere pedig azt mutatja, hogy a cég ezt a célt maradéktalanul elérte: hat hónap alatt 15 millió telefont értékesített a gyártó, és ezzel tulajdonképpen le is lőttük a teszt konklúzióját, miszerint a Redmi Note 7 jött, látott és győzött. Rögtön ki is derül, hogy miért! Egyrészt azért, mert a telefon csodásan fest. Jó, a Xiaomi soha nem gyártott ronda készülékeket, de a dizájnt ebben az esetben különösen eltalálták a mérnökök. A mára trenddé vált általános méretnövekedés persze itt sem maradt el; a 6,36 hüvelyk képátlójú telefon teste 159,2x75,21x8,1 mm-es, ez pedig egy kerekített sarkokkal rendelkező, 1080x2340 pixeles, IPS LCD panelt fog közre, melynek tetején egy U alakú szenzorsziget pihen, mely a 13 megapixeles szelfikamerát is magában foglalja. Ezt lehet szeretni, lehet utálni, azonban véleményünk szerint egyedivé teszi a megjelenítést. Xiaomihoz méltó módon az összeszerelési minőség remek, az illesztések hajszálpontosak, a Gorilla Glass 5 borítású elő- és hátlap 186 gramm súlyt ad a telefonnak. A fekete, kék és piros színű üvegborítású készülékek között mindenki megtalálhatja az ízlésének megfelelőt, sőt, ha a hírek igazak, akkor hamarosan megjelenik a fehér változat is, ami a hölgyek nagy kedvence lehet. Szerencsére nem kell rohanni a telefon megvásárlása után az első alkatrészkereskedőhöz, ugyanis a gyártó mellékelt egy szilikontokot, így a Note 7-et rögtön fel lehet öltöztetni, de azért ajánlott egy erősebb burkot találni.

A REDMI NOTE 7 JELENLEG 3 KÜLÖNBÖZŐ SZÍNBEN KAPHATÓ, DE AKINEK EZEK NEM SZIMPATIKUSAK, AZ HAMAROSAN EGY FEHÉR VÁLTOZATRA IS LECSAPHAT.

A Note 7-ben két nano SIM kártya vagy egy nano SIM és egy maximum 256 gigás mikro-SD kártya fér el, ami egy apró negatívum, hiszen a sima Redmi 7 képes kezelni a két nano SIM és SD kombót. Ez okot adhat a bosszúságra, de a rengeteg pozitív tulajdonság miatt az érzés gyorsan elillan. A hardver villámgyors működést tesz lehetővé, a telefon belseje egy Snapdragon 660-as CPU-t (8 mag, 4 darab Kryo 260 Gold [2,2 Ghz] és 4 darab Kryo 260 Silver [1,8 Ghz] mag) rejt, ehhez társul 4 GB RAM, egy Adreno 512 grafikus mag és 64 GB ROM, nem számítva a memóriakártyát, így a Redmi Note 7-et alaposan meg lehet tölteni adatokkal, a hely garantáltan elég lesz mindenre. A bekapcsolás után villámgyorsan feláll az Android 9-es alapra épített MIUI 10, a rendszer kéri a Mi fiók létrehozását, de ezt át is lehet ugrani. Aki látott már MIUI alapú telefont, azonnal otthon fogja érezni magát a menüpontok között, de a rendszerváltók is gyorsan hozzászokhatnak, hiszen a Xiaomi által megalkotott felület logikus elrendezésű, átlátható. Az pedig külön öröm, hogy a gyártó ígérete szerint az Android Pie az év vége felé Android One-ra vált, ami azt is jelenti, hogy a Note még hosszú ideig meg fogja kapni a biztonsági frissítéseket. Hurrá!

A Xiaomi saját rendszerszoftverje ennek megfelelően csak a legszükségesebb alkalmazásokat tartalmazza. Van számológép, óra, FM-rádió, hangrögzítő, képer-

nyő-videó felvevő, szkenner, iránytű, biztonsági csomag, jegyzettömb, távirányító, zene- és videolejátszó. Ezek mellett a Google alkalmazásai már alapból telepítve vannak, hiszen a Xiaomi évek óta forgalmazza a Global verziójú készülékeit. A telefon belakását mindenki egyéni preferenciái szerint teheti meg, az oldalak között balra-jobbra lapozással lehet váltani. A fenti felsorolás legtöbbje nem igényel magyarázatot, a biztonsági csomagban van tisztító, amellyel a szemétfájloktól lehet megszabadulni, van RAM Jet és Game Booster, ami a játékok sebességét fokozza. Hardverének köszönhetően a telefon elképesztően reszponzív, az alkalmazások közötti váltás villámgyors, a távirányítótól kezdve a biometrikus azonosításig minden egyszerűen beállítható. Rengeteg dolgot saját ízlésre lehet szabni: többek között a telefon ébreszthető rázással, dupla koppintással, van lebegő labda, amire funkciógombokat rakhatunk, szóval a Xiaomi mérnökei is elismételhetik John Hammond legendás mondását: „Nem spóroltunk semmin!"

MULTIMÉDIA ÉS ADATOK

Az okostelefonok persze már régóta túlnőttek eredeti funkciójukon, és az elmúlt 10-12 évben sokkal inkább mindenessé váltak, mint ahogy arra bárki számított azokban az időkben, amikor megjelentek a mindennapokban. A Redmi Note 7 fotó-videó-zene képessége is kiemelkedő, bár a videós funkciónál azért vetül némi árnyék a készülékre.

A hátlapon egy duplakamera található és egy LED vaku. A kameramodul gyártója a Samsung, a 48 megapixeles kamera alapbeállításokon csak 12 megapixeles képeket lő, az 5 megapixeles segédkamera a mélységélességre van hatással, ami ugye portré módban lehet fontos. A kameraszoftverben rengeteg beállítási lehetőség van, az alap fényképtől kezdve a panorámán át egészen a záridő manuális változtatásáig (1/1000 és 32 mp között állítható). Kisebb felbontáson kevesebb a zaj, a dinamika viszont megfelelő és persze bekapcsolható az AI képjavító is. A kameraszoftverben található a videorögzítés is, a telefon itt egy kicsit gyengébben muzsikál: a kép alul exponált (sötétebb, mint kellene) és a dinamikával is van némi gond. De nem akkor, ha videofelvétel helyett lejátszásra használjuk a Note 7-et. Szinte minden formátumot kezel a lejátszó, támogatja a feliratokat, egy megfelelő fülhallgató kiválasztásával pedig metrón és buszon is élvezhetjük a Visszatérők kalandjait... A zenelejátszó a szokásos, a megszokott lehetőségekkel, kezeli a magasat, illetve jól lejátssza a mély hangokat.

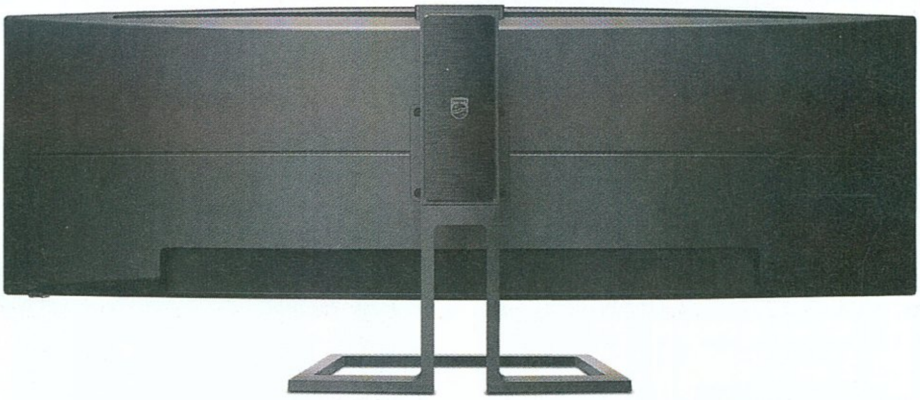
Lassan elérünk a teszt végére, nem maradt más hátra, mint az adatátviteli képességek ismertetése és egy rövid összegzés. A 4G teljes egészében kihasználható, maximálisan 600 Mb/sec letöltési sebességgel szedhetjük le az adatokat, van infra, a/b/g/n/ac Wifi, 5.0-s Bluetooth, GPS és A-GPS, Glonass és BeiDou, USB Type-C, viszont nincs NFC.

A kérdés persze adott, hogy a telefon rengeteg funkcióját használva mennyit lehet kihozni a 4000 mAh-s telepből? Visszafogottabb használat mellett két és fél nap után kell csak gyorstöltőre rakni a telefont (a Xiaomi 10 wattos töltőt ad az alapcsomagban, viszont a készülék támogatja a QuickCharge 4.0-t), és ez remek teljesítmény. Ahogy a kínai mérnökök munkája is, hiszen a negatívumok közé egyedül az NFC hiányát és a 1080 pixeles 30/60 fps videós képességet (ami megkerülhető) sorolhatjuk. A Redmi Note 7 prémium érzést és használatot kínál minden tekintetben, és ezért a kínai gyártó csak 65 ezer forintot kér el. Ez teszi a Note 7-et a saját kategóriájának uralkodójává, amely ajánlható egy tini első komolyabb készülékének, egy egyetemistának, de még egy üzletember sem marad vele szégyenben. Nagy tudású, megbízható telefont rakott össze a gyártó, amit bárki bátran választhat, a vásárlást senki nem fogja megbánni, ennél többet pedig nem kívánhatunk egy alsó-középkategóriás készüléktől.

MINDEN EGYBEN

PHILIPS 499P9H

[ÍRTA BODAK] A Philips nagyot villantott vele az IFA 2018-on, de kereskedelmi forgalomba korlátozott számban csak idén nyár elején került a 499P9H. Most rátehettük mancsunkat az ultraszéles, Dual Quad HD monitorra, és legalább olyan széles vigyorral álltunk fel előle, mint amekkora a képátlója.



A Philips Brilliance 499P9H után mindenki feje megfordult a szerkesztőségben, ami nem is csoda a 48.8 hüvelykes (124 cm) képátlóval rendelkező, Dual Quad HD (5120×1440) felbontású monitor láttán. Persze előtte még össze is kellett szerelni négy csavar behajtásával, majd kiemelni helyéről az állványostul közel 15 kg összsúlyú szörnyeteget.

MINDENT TUD

Méretei ellenére igen stabilan, billegés nélkül tartja helyén a kávamentes kijelzőt a masszív állványzat, mely a képernyő billentését, forgatását és magasságának állítását is lehetővé teszi. Falra is szerelhető, így a hátoldali portok mind lefelé néznek, és bizony lesz miből válogatnunk: a tápellátás bemenetén felül egy DisplayPort (1.4) és két HDMI (2.0) bemenet áll rendelkezésünkre, illetve laptopunkat is ráköthetjük az USB 3.1 (Type C, Gen2) porton, mely 65 W leadására képes. Továbbá még négy USB 3.1 (3 Type A és egy Type B) portunk is akad a különféle perifériáknak, egyikük töltésre is alkalmas, végezetül pedig egy sztenderd jack kimenet is jut a fülhallgatónak, a már-már fölösleges Ethernet port mellett.

A beépített 2×5 Wattos hangszóróktól nem vártunk csodát, így nem kellett csalódnunk. További extra a besüllyeszthető webkamera, mely mélységérzékelőjével arcok felismerésére is képes, 2 megapixeles optikája pedig egész jó képet biztosít.

ADJA AZ ÍVET

A 499P9H esetében a Philips mérnökeinek választása egy VA panelre esett, ami egy relatíve jó kompromisszumnak bizonyult, a kiváló színtelítettség (az sRGB spektrum 121%-át fedi le, mely a csúcs, az Adobe RGB 91%-ának felel meg) és hasonlóan remek kontrasztarány mellett a 450 nites fényerő nagyjából minden igényt kielégít.

De mint mindennek, úgy ennek is ára van. Egyrészt a betekintési szögtől függően némi színtorzulást is észre lehet venni, de korántsem olyan súlyos, mint amit TN paneleknél tapasztalhatunk. Az 1800R ívű kijelző előtt, megfelelő távolságban ülve egyáltalán nem szembetűnő. Másrészt a válaszidő nem a legjobb, emiatt gyors mozgásoknál viszonylag komoly elmosódást produkál a monitor, hiába képes 70 Hz-en is működni, semmilyen beállítással sem sikerült javítanunk a jelenségen.

A több mint egy méteren ívelt VA panel miatt kicsit nehezebb felmérni a háttérvilágítás egyenletességét, ráadásul nincs két egyforma sem. Így nem mondhatjuk, hogy mindenki a miénkkel egyező tapasztalatokkal rendelkezik majd, de nagyjábóli iránymutatásnak megfelelnek észrevételeink. A mi példányunknál a középső szegmensre általában jellemző erősebb fényen kívül csak egy helyen volt szembeötlő hiba: a jobb felére eső harmad felső szélén vettünk észre egy határozottan világosabb foltot. Ezenkívül csak még egy apróságra figyeltünk fel: a bal és jobb szélek peremén, feltehetően a panel visszahajlítása miatt a háttérfény néhány pixel szélességben elveszti erejét, emiatt olyan a kép legszéle, mintha levágták volna.

DÖBBENETES NAGYSÁGÁVAL ÉS KIFEJEZETTEN KELLEMES MINŐSÉGÉVEL A PHILIPS 499P9H MONITORJA A SZERKESZTŐSÉGBEN TELJESEN ELCSAVARTA MINDENKI FEJÉT.

LÁTÓSZÖGÖN KÍVÜL

Mivel az oldalon elszórt képek kevéssé adják vissza azt, hogy a valóságban miként is fest, a legjobban úgy írhatjuk le, hogy a 499P9H tulajdonképpen kettő darab, egymás mellé állított, 27" képátlójú, 2K felbontású kijelző „egybehegesztve" (innen ered egyébként a Dual Quad HD elnevezés). Megint másik perspektívába helyezve, ez a pixelek számát tekintve egy 4K kijelzőnek közel 90%-a, vagyis nem árt alápakolni a vasat, hogy meg is mozduljon a képernyőre került adathalom.

És akkor arról már nem is beszéltünk, hogy a 32:9 képarány támogatásával azért akadnak gondok. Egyrészt a szélesvásznú filmek is 21:9 képarányon mozognak, így a kép szélén a két fekete csíktól sehogyan sem szabadulhatunk. Másrészt játéka válogatja, hogy melyik mennyire támogatja a felbontást – van, ahol a széleken nemes egyszerűséggel levágják, máshol pedig egyenesen megmagyarázhatatlan jelenségeket produkálnak a játékok (például feje tetejére állítja a képet).

Mindent összevetve azonban munkára kiváló a 499P9H, egymás mellett akár négy ablakot is meg tudunk nyitni gond nélkül, ezenfelül két különböző bemeneten érkező képi jelet is meg tud jeleníteni egymás mellett, ergo egy tényleges kétmonitoros rendszert kapunk egyben. Ha azt vesszük figyelembe, hogy kettő darab 2K felbontású monitor nem nagyon jön ki 200 ezer alatt, és összehasonlítjuk a többi, 32:9-es VA paneles monitorral, több mint versenyképes a Philips „kicsikéje" a maga cirka 290 ezres árával és extráival. G

EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLAT

MSI Optix MAG271CQR

[ÍRTA STEELSAINT] **Az MSI kapcsán elsősorban a videokártyák, alaplapok vagy épp a gamer laptopok ugranak be az embernek, azonban a tajvani gyártó a különféle perifériák piacán is igen aktív, méghozzá nem is akármilyen termékekkel. Az MSI Optix MAG271CQR például egy kifejezetten jó választás lehet, ha játékra keresünk monitort.**

Az elmúlt években brutálisan elszaporodtak a gamer jelzővel illetett monitorok, így ember legyen a talpán, aki el tud igazodni az egyre csak bővülő kínálatban. Szerencsére az MSI azonban most egy több mint korrekt ajánlattal jelentkezett, mely ideális választás lehet mindenkinek, aki 140-150 ezer forint környékén szeretne magának új monitort venni, kifejezetten játékra. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, mitől lesz annyira ajánlott vétel az Optix MAG271CQR!

LED-NEK ÁLL A VILÁG

Az MSI Optix MAG271CQR egy 27" képátlójú, 16:9-es képarányú monitor, melyben egy QHD (azaz 2560x1440) felbontású,1800R ívű VA panel kapott helyet. A mai igényeknek megfelelően a monitorból másodpercenként akár 144 képkockát is kivasalhatunk, ehhez pedig 1ms-os válaszidő, valamint az AMD Freesynch technológia támogatása is jár. A monitor összeszerelése meglehetősen egyszerű: a talp bepattintása után csak két csavart kell meghúznunk, és már használhatjuk is, ha viszont inkább a falra akarnánk szerelni, ahhoz is megvan a szükséges panel. Ami pedig a csatlakozókat illeti, egész szép választék áll rendelkezésünkre ezekből: kapunk két 1.4-es HDMI bemenetet, egy DisplayPortot, két 2.0-s USB portot és egy 3,5 mm-es jack kimenetet is.

AZ RGB-VILÁGÍTÁS SZERELMESEI EGY TELJESEN TESTRESZABHATÓ LED CSÍKKAL IS ELJÁTSZADOZHATNAK, DE AKIT ZAVAR, AZ KI IS KAPCSOLHATJA EZT A FUNKCIÓT.

Szemből a MAG271CQR kifejezetten visszafogottnak tűnik: eltűnt például az elődjére jellemző, kijelző alatt terpeszkedő LED sáv, helyén az MSI logóját, illetve a készülék legfontosabb tulajdonságait találjuk feltüntetve. Szintén a visszafogottabb stílust képviseli a háromágú láb is, mely egyszerű fekete festést kapott. A hátoldalon viszont már érződik, hogy valódi gamer perifériával állunk szemben: itt feltűnnek a fényes, fekete műanyag elemek, és persze egy elmaradhatatlan LED csíkot is kapunk. Ez utóbbit az MSI Mystic Light segítségével testreszabhatjuk, vagy akár ki is kapcsolhatjuk, ha nem vagyunk az ilyesfajta kiegészítőknek a hívei.

Külön említést érdemel még a monitor oldalában megbújó fejhallgatótartó is. Ez lényegében egy műanyag lapka, ami nyomásra előugrik a kávából, és bár első pillantásra nem tűnik túl masszívnak, a gyakorlatban nagyon szépen megtartja fülesünket.

JÁTÉKRA TEREMTVE

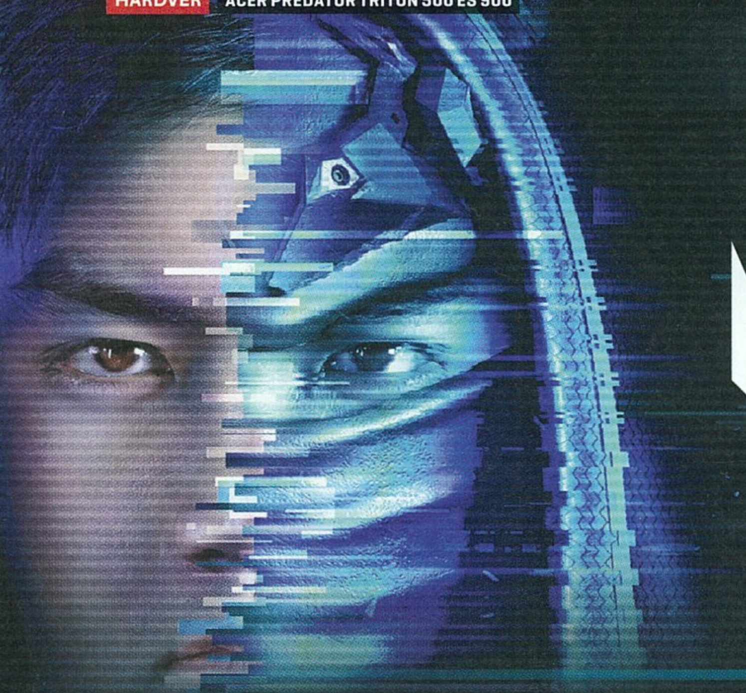
Ez eddig mind szép és jó, de hogy szuperál a MAG271CQR játék közben, ha már elvileg erre lett kihegyezve? Szerencsére itt sem érheti szó a ház elejét: a kijelző színei élénkek, élettel telik, és a VA panelnek hála a kontrasztra sem lehet semmi panaszunk – a fekete itt tényleg fekete. Az 1800R-es ív is jól tud jönni, hiszen segítségével jobban beleélhetjük magunkat a játékba, arról nem is beszélve, hogy a QHD felbontás miatt több mindent is látunk az adott programból, mintha sima Full HD-n játszanánk. Az pedig külön öröm, hogy a 144 Hz-es képfrissítés mellett sem nagyon jelentkeznek a szellemképek, pedig ezen a szinten azért ez már elő szokott fordulni. Ráadásul a MAG271CQR hat előre eltárolt profillal érkezik, külön FPS-, RTS-, RPG- és versenyjátékokhoz, valamint böngészéshez és filmnézéshez, ezek között pár gyors kattintással válthatunk.

Említést érdemel még a panel remek betekintési szöge is: a képek akkor sem torzulnak, ha oldalról, felülről vagy épp alulról nézzük a monitort, épp ezért, bár a MAG271CQR-t elsősorban játékhoz ajánlja az MSI, filmnézéshez, internetezéshez vagy bármi egyéb hétköznapi tevékenységhez is ideális választás lehet. Ha nagyon szorul a hurok, még videót vágni és képeket szerkeszteni is tűrhetően lehet rajta, de azért itt már egy kicsit bezavar az ívelés képtorzító hatása.

A KIHAGYHATATLAN AJÁNLAT?

Mindent összevetve az MSI Optix MAG271CQR egy kifejezetten kellemes darabnak mondható a játékosoknak szánt monitorok széles felhozatalában. Ívelt, QHD felbontású VA paneles kijelzőjével, élénk színeivel és remek kontrasztjával nehéz vitába szállni, és természetesen nem hiányzik a repertoárjából a 144Hz-es képfrissítés vagy az AMD FreeSync technológia támogatása sem. Ennek megfelelően elsősorban akkor lehet jó választás, ha játékra keresünk monitort, képszerkesztésre, tartalomgyártásra azért vannak ennél ideálisabb kijelzők is.

Hazánkban jelenleg nagyjából 140 és 150 ezer forint között ingadozik a szóban forgó tesztalany ára, így ha valaki ebben a kategóriában keres magának gamer monitort, feltétlen vessen rá egy pillantást. Egy esetleges leárazás alkalmából pedig már tényleg szinte bárkinek nyugodtan ajánlható az MSI Optix MAG271CQR, amennyiben belefér a monitorvásárlásra szánt büdzsénkbe.



ISTENEK FEGYVERZETE

ACER PREDATOR™ TRITON 500 és 900

[ÍRTA BODAK] Az Acer gamer laptopjainak legújabb szériája marad a görög isteneknél: a nap istene, Helios után most ismét itt van Triton, a tengerek urának fia, a sellők atyja. Az égből a tengerek alá ereszkedve immáron már nem csupán 700-ig, hanem 900-ig számolunk. Nem árban, és nem véletlenül.

Elsőként a vékonyka, de annál erősebb Triton 500 kerül a górcső alá, utána kitérünk az igazán brutálisra sikeredett nagytesóra, a Triton 900-ra is. Persze attól, hogy valami kisebb, még nem feltétlenül gyengébb...

KICSI A BORS, DE ERŐS

Aktuális hardverrovatunk oldalain találkozhattok az Alienware m15-tel is, melynek méltó vetélytársa az Acer kicsinye, a Triton 500, méghozzá több tekintetben is. Külsőre ugyan nem olyan harsány, mint a Dell üdvöskéje, a maga matt fekete borításával és kissé letört, lekerekített sarkaival így is mutatós, miközben mindezt egyedül a Predator jól ismert logója töri meg a hátlap közepén. De keskeny kávájú kijelzője, pehelykönnyű súlya (mindössze 2,14 kg, mellyel egy picit rálicitál a konkurenciára) és ezzel együtt járó vékony kivitele már jelentős hasonlóságot mutat.

Ami a hardvert illeti, a csúcskategóriás laptopok között igen népszerű Intel i7-8750H processzor lett a gép lelke, melyet ezúttal az Nvidia RTX 2080 (Max-Q) grafikus chipje, és további 32 GB RAM tesz teljessé. Tárhelyül pedig két, egyenként 256 GB méretű, de Raid0-ba kötött NVMe SSD (M.2) meghajtópáros adott, papíron összesen 512 GB-ot biztosítva, elképesztő írási (2,74 GB/s) és olvasási (3,11 GB/s) csúcssebességgel. Egyetlen negatívum a relatíve csekély tárhely, melyet néhány nagyobb mai játék pikk-pakk megtelít, de a töltési időkre biztos nem lesz panaszunk, ahogy a letöltés szűk keresztmetszete is legfeljebb a sávszélesség lehet. Ezenfelül persze létezik nagyobb kapacitással megáldott változat is a piacon.

NEM CSAK ERŐS, JÓL FELSZERELT IS

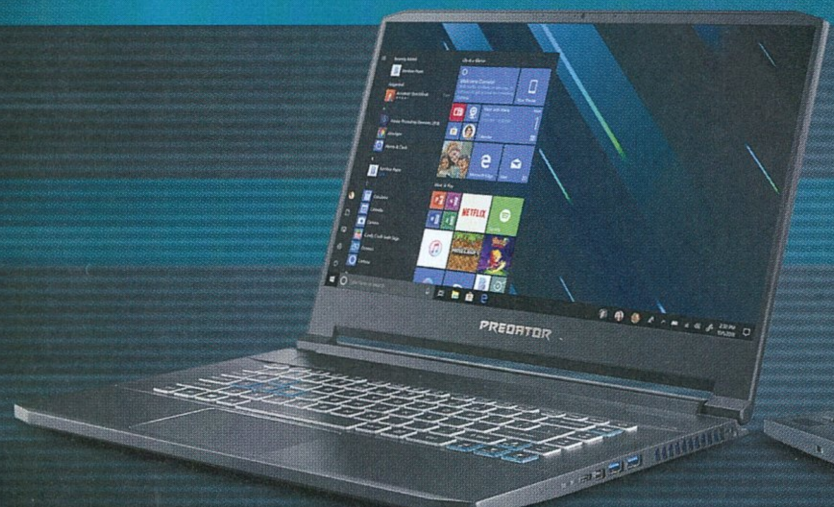
Mindez szép és jó, és mondanunk sem kell, hogy gyakorlatilag bármit rádobhatunk a rendszerre, a legújabb játékokat is gond nélkül futtatja majd. És mivel keresztbe lenyeli a régebbi, vagy kompetitív címeket is, kifejezetten jó döntés, hogy egy 144Hz-es, kimondottan minőségi AHVA panelt kapunk, mely az sRGB spektrum 93%-át lefedi, mindennek tetejébe támogatja az Nvidia G-Syncet is, hogy garantáltan ne találkozzunk képtöréssel.

Csatolófelületekből minden akad, amit egy 2019-ben megjelent csúcskategóriás eszköztől elvárhatunk. Bal oldalt a tápegység bemenete, egy Ethernet port, egy USB 3.0 (Type-A), egy HDMI kimenet, valamint a sztenderd 3,5 jack ki- és bemenet kapott helyet. Jobb oldalon egy Thunderbolt 3, egy mini-DisplayPort, két USB 3.0 (Type A) és egy Kensington biztonsági zár foglalata adott.

A billentyűzeten azonban sor került némi lefaragásra, amit itt jobbára csak üdvözölni tudunk, a numerikus pad ilyen relatíve szellős kiosztása nem lett volna megőrizhető. Könnyen szokható, reszponzív. A tapipadra nincs panasz, egy söpréssel átérhető a kijelző, nincs útban, az egész felülete kattintható, de szokás szerint csak az alsó traktus különbözteti meg a bal- és jobb klikket. Hang tekintetében már kevésbé vagyunk elégedettek, a szokásos laptop-betegség itt is felüti a fejét: mélyhangokat csak módjával, hangerőt viszont annál inkább tud szolgáltatni a kicsike.

BÍRJA A STRAPÁT

Ami a hűtést illeti, ahogy az várható volt, a Triton az Alienware-hez hasonlóra vizsgázik, mert bár egy cseppet halkabb, csendesnek még-



sem neveznénk. Hőelvezetés tekintetében szintén hasonlít a konkurenshez, amiért a vékony kialakítást és a bivalyerős hardvert tudjuk okolni. A fenéklemez kifejezetten kellemetlen hőmérsékletűre melegedett, a felszínén 55 C°-ot mértünk, úgyhogy ölben tartani terhelés alatt nem tanácsos, hacsak nem a fagy ellen szeretnénk védekezni. A billentyűzet felső szegmense szintén alapos melegedésnek indult, bár az megállt valamivel 50 C° alatt, de a lényeget, a processzort és a GPU-t legalább végig sikeresen üzemi hőmérsékleten tartotta.

Az üzemidő is a várható szintet hozta, internetezés és videózás mellett, közepes fényerőn mindössze három és egy negyed órát működött a teljesen töltött akkumulátorról, készenlétben (azonos beállításon, kikapcsolt vezetékes hálózat mellett) a kísértetiesen ismerős négy órát haladta meg egy hajszálnyival. Mindent összevetve azonban még mindig jóval kedvezőbb áron juthatunk hozzá, mint az m15-höz, a Triton klub „belépő" szintje felszereltségben közel azonos (i7-8750H, RTX 2060, 512 GB tárhely, 16 GB RAM), de 200 ezer forinttal olcsóbb is, így bár még mindig nem kevés az érte kért összeg, de a képzeletbeli csatát egyértelműen az istenek nyerik az idegenekkel szemben.

A TRITON 900 ELKÉPESZTŐEN DRÁGA, DE GAMER HARDVERKÉNT LÉNYEGÉBEN MINDENT TUD, AMIT TUDNIA KELL, SŐT MÉG ANNÁL IS TÖBBET, ÍGY KIVÁLÓ TÁRS.

ELŐ A NAGYÁGYÚVAL

És akkor most rántsuk elő az aduászt a pakliból! A Tengerek Uránák koronája, a Triton 900 már egy egészen más kategóriát képvisel, melyre kedvenc szomszédunk, Béla bá' nemes egyszerűséggel csak annyit mondott, hogy „egy nagyon drága és alulméretezett ágyban reggeliző asztal". Maradjunk annyiban, hogy az öregnek éppen annyira asztala a technika, mint amennyire ez egy reggelizőtálca, bár kétség nem férhet hozzá, hogy drága. Persze nem véletlenül.

Ami egyből feltűnik, az a kijelző szélein kiálló zsanér, melynek hála a teljes képernyő a vízszintes középtengelye mentén 180°-os fordulatra képes. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy megforgathatjuk a panelt, és visszahajthatjuk a billentyűzetre. És hogy miért vetemednénk ilyesmire? Nos, a 17,3" képátlójú, 4K felbontású érintőképernyő éppen elég indokot szolgáltat erre, de a képet akár játék közben is közelebb varázsolhatjuk orcánkhoz, na és persze a haverok előtt felvágni sem utolsó. A magas felbontás mellé viszont csak 60 Hz társul, amire lehet azt mondani, hogy lehetne 144 Hz is, de egy ilyen gyors, IPS panelű monitor már a lapos jelen árának közel felét kitenné, és ezenkívül van még benne azért más, szintén nem túl olcsó alkatrész is. Ja, plusz amúgy is G-Sync-kompatibilis, amiből már sejthetitek, hogy bizony a motorháztető alatt itt is az Nvidia RTX 2080 (Max-Q) duruzsol, ami ilyen felbontásra bizony elkél.

VAN MÉG MIRE FELVÁGNI

És ha már a drága belsőnél tartunk, akkor lássuk, mi lapul még a fémváz alatt: egy Intel i7-9750H processzor és a 32 GB DDR4 RAM adja a gép teljesítményét. Ahogy a Triton 500 esetében, úgy itt is jelentősen hozzájárul a két darab NVMe SSD Raid 0-ba kötve, melyek összesen 1 TB tárhelyet biztosítanak, ugyancsak elképesztő írási (2,8 GB/s) és olvasási (2,95 GB/s) maximális sebességgel.

Ha mindez még nem lenne elég, akkor a billentyűzet első leütésekor egyértelművé válik, hogy ez bizony nem holmi gumiharangos vacak, hanem egy teljesen mechanikus klaviatúra, teljes, magyar kiosztással. Ami még szokatlanabbá teszi, hogy csuklótámasz abszolúte nincs, helyette a felső traktusban, gorilla glass mögött rejtőzik a kiváló és brutálisan erős hűtés, melyre hamarosan még visszatérünk. És bár láttunk már hasonlót, nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a tapipad teljesen a jobb oldalra került, és a megfelelő helyen, gyors dupla érintéssel fénybe borul, illetve numerikus paddá változik. A hűtés maximum fordulaton erős, de hangos is, bár hozzátennénk, hogy ezt még a stresszteszttel sem sikerült kikényszerítenünk belőle. Így már mondanunk sem kell, kellően hűvösen tartja a gép egészét. A hő nagy része a felső üveg felé távozik, illetve végső soron a fenéklemez adja le. Itt hasonló értékeket mértünk, mint a Triton 500 esetében, de a CPU a thermal throttling közelébe sem ért. A fordulatszámot gombnyomással is szabályozhatjuk, és a PredatorSense applikációból is szemmel követhetjük a hőmérsékleti értékeket.

KÖSSÜNK BELE!

És elérkeztünk a gyenge pontokhoz, amikből azért nem sok akad. A hangerő a négy hangsugárzónak hála igen kemény, és a Triton 900-nak a laptopok között egész jó hangzása van, de még mindig nem éri utol például a Harman Kardon technikával szerelteket (amik viszont még mindig messze vannak az igazi hangélménytől). Igen, mélyhangok nyomokban fellelhetők, de az audiofileknek továbbra is másfele kell keresgélniük. Ahogy azt a gamer-laptopoktól már megszokhattuk, az akkumulátor élettartama sem éppen acélos, nagyjából három órát húzott ki közepes fényerőn, folyamatos videózás és böngészés mellett. Hiába a nagyobb telep, a négyszer annyi pixelt csak meg kell hajtani, még ha hétköznapi alkalmazásokról is van szó.

Na és az ára… az földöntúli. Idehaza mintegy 1,6 millió forintért vihető el, ami bizony borsos, akárhonnan nézzük is. Persze hasonló felszereltségű eszközök körében ez teljesen normálisnak számít, szívem szerint ajánlanám mindenkinek, de ennyiért az ember tényleg csak felvágni vesz meg egy laptopot.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Tudományosan bizonyított tény (csak kérdezzétek a brit tudósokat!), hogy az ember onnantól számít öregnek, amikor elkezd papolni a régi dolgokról. Nos, a helyzet az, hogy a gamer társadalom ez alapján brutálisan elöregedett (annyi baj legyen, micsoda LAN-partik lesznek így a nyugger klubban!), a nosztalgia ugyanis elképesztően sikeres trenddé nőtte ki magát, gondoljunk csak az elmúlt időszakban megjelent remake-ek áradatára, vagy éppen a World of Warcraft Classic óriási népszerűségére. Többek között erről a jelenségről kérdeztünk titeket az elmúlt hetekben – következzen néhány gondolat tőletek. – drag

A HÓNAP LEVELE

Szerintem ezeket a játékokat nem is lehet csak önmagukban nézni. Ezekhez tartoznak élmények, érzések, és ezeket szeretnénk visszahozni, újra átélni. Én például mai napig előveszem az NFS Underground 2-t, mert egyrészt baromi jól sikerült rész lett, másrészt mert felidézi, azt amikor unokahugaimmal a gépükön játszottuk a játékot. :D **(Riders on the Storm... nagy játék volt! – drag)** Egy kellemes, nosztalgikus érzés, emlék, amire jó visszaemlékezni időnként. Az a generáció, ami ezekkel a játékokkal játszott, már bőven 30+os korosztály, pénzkeresettel, általában önálló egzisztenciával, vagy legalábbis önálló élettel, de közben ott van bennük valami a gyermeki énből, ami vissza-vissza vágyik abba az időbe, amikor az volt a legnagyobb probléma, hogy iskolába kellett menni, meg suli előtt le tudunk-e nyomni még egy pályát a Total Annihilation-ben.

A remake-kkel szerintem nem lehet elérni ezt az érzést, a remastered verziók erre alkalmasabbak, mert kb azt adja vissza, ahogy emlékszünk a játékokra, nem pedig amilyenek valójában voltak. Ez ugyanis két külön dolog. Szokták mondani, hogy az idő sokmindent megszépít. A fenti NFS-es példánál maradva: sokszor meglepődök azon, hogy az asztfalton egy-egy pixel kb akkora a textúrán mint maga az autó. Én, nem így emlékeztem erre, pedig valószínűleg már akkor is ilyen volt, és már akkor is voltak 1080p-s monitorok, tehát a felbontás biztos nem változott. Egy remastered verzióban ezt biztos javítanák és olyan lenne a játék, mint amilyenre emlékeztem. **(Nem inkább fordítva? A remastered változatok inkább csak amolyan „sminkelések", míg a remake-eket jellemzően a nulláról építik újra, a kor grafikai színvonalára emelve az élményt. – drag)** ***(De ő pont ugyanazt a játékot szeretné, csak kicsit több élsimítással és nem kvázi újraalkotva. – AW)***

(Ezek szerint én soha nem öregszem, mert egy Shadow of the Colossus vagy Ratchet teljesen újraírt változata sokkal meghatározóbb számomra, mint a tucat élsimított pénzlehúzás, ami csak azt az emléket hozza vissza, hogy volt értelme a technológiai fejlődésnek, mert hála az égnek, ma már nem esik szét minden pixelekre. Egyébként persze, megértem a nosztalgiát, de én vagyok az örök gyerek, akit az új élmények is ugyanúgy lenyűgöznek, mint anno tiniként. – Böjti)

Az új játékokból egyszerűen ez a fajta plusz érzelmi töltet hiányzik még. Aztán 10-20 év múlva, ha ez a generáció felnő, majd jön a vanila Fortnite meg a Pubg Classic, és ugyanolyan sorok, hype és szerverterhelés lesz, mint most a Wow Classic esetében. :D Ezen nem kell meglepődni.
A mai játékok esetében ami még probléma, hogy ma már sokszor csak folytatásokat látunk, biztonsági játszma van a kiadók részéről, a bejáratott formulákat nyomják le újra és újra a játékosok torkán. Kevés kivétel van a piacon, és ez a trend nyilván sokaknak nem tetszik. **(Az „indie boom" szerencsére bőven tett azért, hogy legyen alternatíva. – drag)**

A nosztalgia hullám felerősödéséhez szerintem kell az is, hogy emberek tömege úgy érezze, a világ dolgai nem jó irányba mennek, és visszavágynak a „gondtalanabb" időkbe. Ezért megy annyira mostanság a 80-as évek is, erre jó példa a The Stranger Things sorozat, de felkapottak lettek a különböző synthwave előadók is (pl: Carpenter Brut). Az ismerős dallamok, az ismerős bútorok, vagy a látványvilág, tehát az audiovizuális ingerek mind-mind előhozzák azt a kellemes nosztalgikus érzést, amire manapság sokan ki vagyunk éhezve.

Szerintem ezt a nosztalgia hullámot viszont nem feltétlenül lehet sokáig fenntartani. A Wow Classic esetében is most nagy a hype, de szerintem sokan le fognak morzsolódni: szembesülni fognak azzal, hogy már nincs annyi idejük munka esetleg család mellett, mint anno tiniként suli mellett, ez pedig akár kellemetlen érzéseket is kelthet bennük, akár el is ronthatja a nosztalgikus élményüket.

NÁNDOR

Ami sikeres és népszerű, abból előbb-utóbb trend lesz... ez (sajnos vagy nem sajnos, de) így van a játékiparban is. Emlékszem még, amikor boldog-boldogtalan túlélőhorrort készített a '90-es évek végén, 2000-es évek elején. Ott voltam akkor is, amikor a műfaj tetszhalott lett. És most is, amikor a Resident Evil 7 és a Resident Evil 2 (meg persze az indie-k) feltámasztották. Egyfajta ciklikusság ez, és a 20 év sem véletlen, de ezt a generációs témát te is leírtad. – drag

Evezzünk egy kicsit más vizekre, nevezetesen a játékok hosszára, arra voltunk ugyanis kíváncsiak, hogy ti mit szerettek jobban: a 30-40 órás, grandiózus műveket vagy a pár órás, jóval fókuszáltabb élményeket? – drag

SZIASZTOK!

Ez egy elég érdekes téma, mert sajnos talán a mai játékipar egyik legnagyobb hibája, hogy nem készülnek olyan játékok ami sokáig le tudja kötni az embert. **(Szerintem az még nagyobb hiba, ha egy játék minden áron hosszú távra akarja lekötni az embert. – drag)**

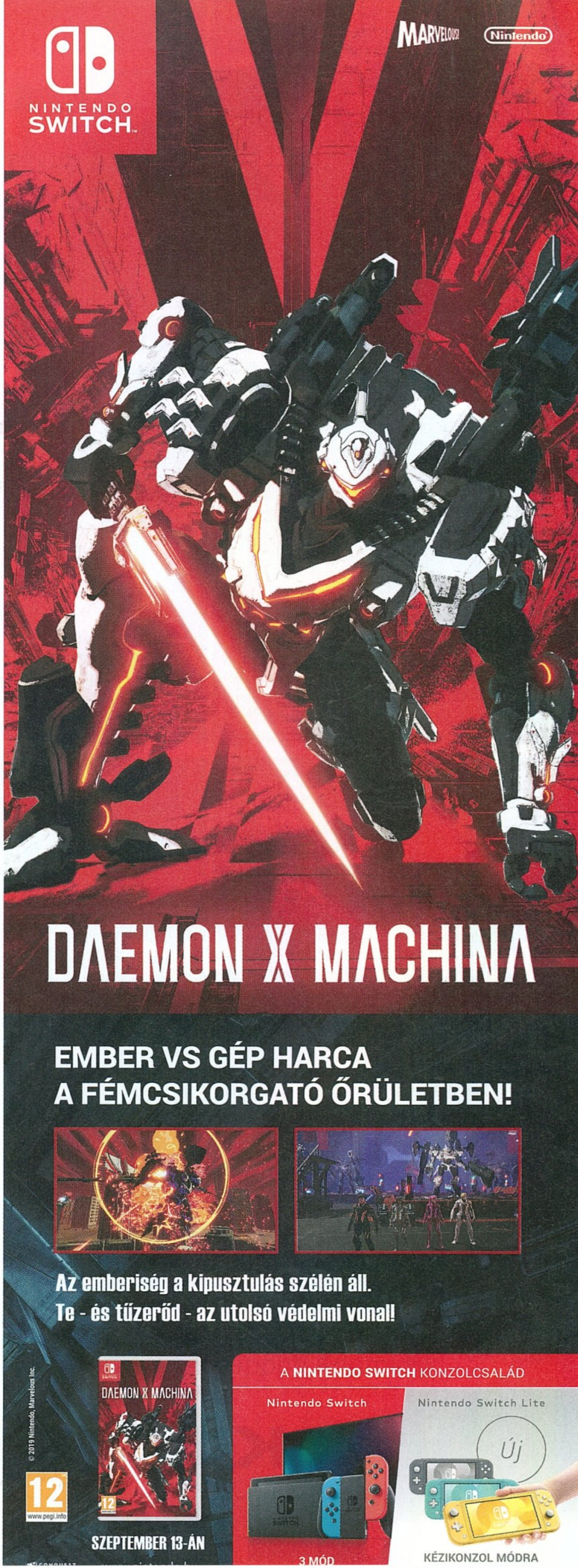
(Én például nem kedvelem a túl hosszúra nyújtott hőseposzokat. Olyan kilátástalan, belekezdeni is hiábavaló. Korrekt, 10-12 órás kampány és extra tartalom, vagy ha olyan a stílus, multi az ideális elrendezés. Nekem. – AW) Hiányoznak az újdonságok, a meglepő ötletek, legtöbb játékra rá lehet húzni egy régebbi PC-t **(? – drag)**, csak egy kicsit térnek el, vagy éppen a legkevésbé sem. És ettől aki már elég régóta foglalkozik a játékokkal azt fogja érezni hogy semmi újat nem mutatnak már, és bizony hamar bele lehet unni. Kérdezem én, hogy miért nem állnak elő olyan játékokkal a fejlesztők, ami nem a látványával, hanem inkább a játékmenetével köti oda a játékost, mert régen ez volt, most a legtöbb játék 8-10 óra játék után unalomba fullad. **(Vegyél egy Switchet. Tényleg. – drag)** ***(Vagy egy NES-t Super Mario Bros.-szal. Hetekig leköt. Tényleg. – AW)*** ***(Nem lehet, hogy egy kicsit kiégtél? – Bőjti)*** És ez elég sajnálatos, persze vannak a nagyszerű sandbox játékok, igen hozzáteszem tényleg vannak kifejezetten jól eltalált játékok, azonban ez is egy stílus, és aki beleöl 1 vagy esetleg 2 hasonlóba 30-40 órát, már a harmadikat nem igen fogja elkezdeni, mert a legtöbb semmi újat nem mutat.

Bár hogy a témánál maradjunk, talán az egyetlen sorozat amit legalább 5-6 alkalommal játszottam végig az az X-COM 1-2, egyértelműen azért mert többszöri újra játszásra is úgy érezted mutat valami újat a játék, és ez az ami egy játékost ott tud tartani a gép előtt. Ugyan csak rengeteget játszottam a CIV szériákkal is, a Beyond Earth is kifejezetten tetszett, azonban a második végigjátszás után a harmadik már kevésbé volt érdekes, kifulladt, és soha nem is fejeztem be. Voltak kifejezetten jó rövidebb játékok, pl shadow tactics, én például még igen csak hiányoltam 4-5 pályát, mert elég rövidnek találtam, szerintem a fejlesztők egy kicsit adhattak volna többet, bőven elfért volna a játékban, mert talán az egyik legjobban sikerült PC **(Oké, ezt csak én nem értem? – drag)** az elmúlt 1-2 évben, talán majd a Desperados 3 kárpótol valamit.

Az egésszel kapcsolatban hogy valami választ is adjak a kérdésre, én NAGYON szeretném, (a „Szeretném"-en a hangsúly) hogy olyan játékok jelenjenek meg, amikkel 40-50 órát is el lehet lenni, mert az azt jelenti hogy valami olyat tettek le az asztalra, ami érdekes, és oda köt a monitor elé, azonban sajnos a legtöbb „hosszabb" játékból is nagyon hamar Rövid játékidő lesz csupán, mivel 7-8 óra és semmi újat nem mutatnak már. Ezért nálam személy szerint nagyon hamar váltakoznak a játékok, de nem azért mert mindent ki akarok próbálni, hanem egyszerűen nehéz olyat találni ami hosszú időkre le tud kötni. Persze nem vagyunk egyformák, van aki inkább RTS rajongó, vagy az FPS-ek világában tölti el a mindennapjait, de én mint stratégia kedvelő, csak várok tovább hogy mikor jelenik meg valami új, valami egyedi, amivel újra el lehet tölteni kellemesen akár 50-60 órát is.
Talán a nemsokára megjelenő Phoenix Point egy jó opció lehet. Bár mivel XCOM klón, előre félek..
Üdv: **BENCE**

ui: Ez nem tartozik ide, de ha esetleg tudnátok ajánlani valami egyedi stratégiát, azt megköszönném, egy ideje keresek már valami különlegeset. :) **(Ha már szóba került az XCOM: Mario + Rabbids Kingdom Battle. Zseniális. Oké, kell hozzá egy Switch is, de azt fentebb már javasoltam. :) – drag)**

Ez volt hát a levrov nyárbúcsúztató kiadása – eléggé „öreggémeresre" sikeredett, de ezzel legalább kompenzáltuk kicsit a globális Fortnite-lázat a visító áltisisekkel. Ősszel is számítunk a levelekre, de reméljük, hogy nagy részüket ti írjátok majd, és nem a szél fújja be őket a fákról! – drag ***(Ámen. – AW)***

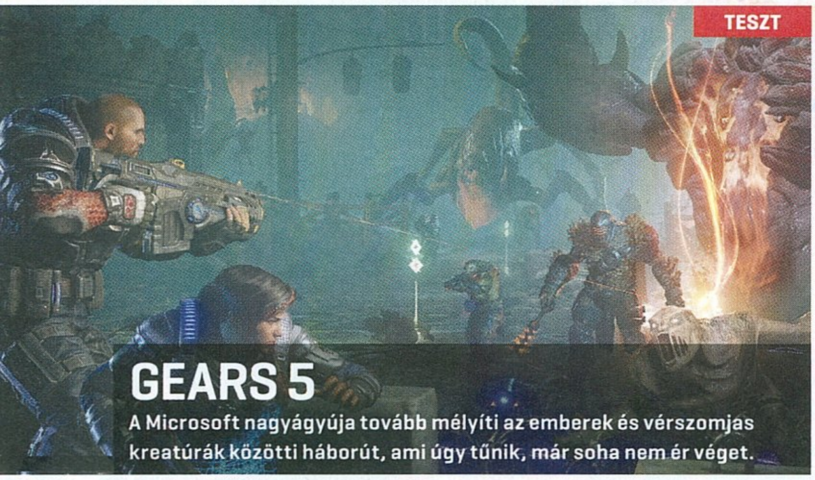


GREEDFALL

Mit alkottak a Spiders fejlesztői ebben a mágiával és fegyverekkel teli világban? A The Technomancer után reméljük, valami maradandót.

THE SURGE 2

Az első epizód nem volt tökéletes, de sokakat magával ragadott a futurisztikus köntösbe helyezett Souls-stílus, így várjuk a folytatást.



GEARS 5

A Microsoft nagyágyúja tovább mélyíti az emberek és vérszomjas kreatúrák közötti háborút, ami úgy tűnik, már soha nem ér véget.

BORDERLANDS 3

Mikor azt hittük, hogy többé nem lesz esélyünk a co-op akciózásra ebben a sajátos univerzumban, a Gearbox ledobta a bombát: íme a 3. rész.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store

GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT

ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 10-ÉN

JELENIK MEG

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL
2019. SZEPTEMBER 21-22.
BUDAPEST, HUNGEXPO
V4FUTURESPORTS.EU
ÖSSZDÍJAZÁS: 350.000 €
CS GO
FORTNITE
FIFA | NBA2K20 | GRAN TURISMO | TEKKEN7
NEMZETKÖZI E-SPORT VERSENYJÁTÉKOK
KOROSZTÁLYOS VERSENYEK \ GAMING ÉS TECH EXPO
SZAKMAI KONFERENCIA \ STREET FOOD
HONVÉDSÉGI BEMUTATÓK
A BELÉPÉS DÍJMENTES*
*A BELÉPÉS A RENDEZVÉNYRE INGYENES, ÉS ÉRKEZÉSI SORRENDBEN TÖRTÉNIK A MAXIMÁLIS BEFOGADÓKÉPESSÉG FÜGGVÉNYÉBEN. TELTHÁZ ESETÉN CSAK A TÁVOZÁS MÉRTÉKÉBEN LEHETSÉGES AZ ÚJ VENDÉGEK BEENGEDÉSE. BELÉPÉS 12 ÉVES KOR ALATT SZÜLŐI FELÜGYELETTEL.
FŐTÁMOGATÓ:
MAGYAR TURISZTIKAI ÜGYNÖKSÉG
MAGYARORSZÁG A CSODÁK FORRÁSA
FŐSZERVEZŐ:
ESPORTMILLA
ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT
PARTNEREK:
konzolvilág
REPUBLIC OF GAMERS
ESPORT1.HU
NITRO CONCEPTS
noblechairs
hunesz
MDSZ